PS3 PlayStation 3 | PSP PlayStation Portable | PlayStation 2

PlayStation®

Oficial - España

126 ★ JULIO 2011 • 2,95 € / CANARIAS 3,10

2'95€

inFAMOUS 2

CÓDIGO CON PODER EXCLUSIVO

REGALO ★ REGALO ★ REGALO

¡¡Avance exclusivo!!

DEAD ISLAND

PS3

¡Disfruta de las peores vacaciones de tu vida!

LO MEJOR DEL E3

PS VITA
BATTLEFIELD 3
ASSASSIN'S CREED REVELATIONS
COD MODERN WARFARE 3
DEVIL MAY CRY
GOD OF WAR ORIGINS
TOMB RAIDER...





...os juegazos del verano a examen... inFamous 2 ★ ...uke Nukem Forever ★ Shadows Of The Damned ★ DiRT 3 ★ ...hite Knight Chronicles II ★ Hunted: The Demon's Forge...

HAY DOS MANERAS DE CONVENCERTE DE QUE FUSION® PROGLIDE™ ES LA MÁQUINA MÁS CÓMODA:

CONFÍA EN TODAS NUESTRAS PATENTES O SIMPLEMENTE PRUÉBALA.

La nueva Gillette® Fusion® ProGlide™ ha sido diseñada con cuchillas más finas* para que se deslice con suavidad, reduciendo los tirones**.
Así, conseguirás un afeitado increíblemente cómodo. Incluso afeitándote todos los días.
Tienes que sentirlo para creerlo. Más información en Gillette.com/es

Gillette® Fusion® ProGlide™. Pasa del afeitado al deslizado.

*Las 4 primeras hojas vs. Fusion®
** vs. Fusion®





NUEVA
Fusion
PROGLIDE

Gillette
Lo mejor para el hombre™

PlayStation
Revista Oficial - España



GRUPO ZETA

Fundador ANTONIO ASENSIO PIZARRO

Presidente:	ANTONIO ASENSIO MOSBAH
Presidente de la Comisión Ejecutiva	JUAN LLOPART
Director General	CONRADO CARNAL
Director Editorial y de Comunicación	MIGUEL ÁNGEL LISO
Directora del Área de Revistas	MARTA ARIÑO
Director del Área de Comercial y Publicidad	PABLO SAN JOSÉ
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión	ROMÁN DE VICENTE
Director del Área de Prensa	ENRIQUE SIMARRO
Director de Área de Recursos	DAVID CASANOVAS

REDACCIÓN

Director	MARCOS GARCÍA REINOSO
Director de Arte	KOLDO GUINEA HERRÁN
Redactor Jefe	BRUNO SOL
Redacción	ANA MÁRQUEZ SALAS

Colaboradores
JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, LUCÍA PERDOMO, SARA CERRADA, JASÓN GARCÍA, DAVID HERNÁNDEZ, JULIA MAGAÑA, ADONÍAS
Sistemas Informáticos JAVIER RODRÍGUEZ

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS

Director Adjunto de Área	CARLOS RAMOS
Director de Desarrollo	CARLOS SILGADO
Director de Producción	JAVIER BELLVER
Jefe de Producción	ÁNGEL ARANDA
Responsable de Marketing	FERNANDO VALLARINO

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD

Director de Publicidad Centro	JULIÁN POVEDA
Director de Publicidad Cataluña	FRANCISCO BLANCO
Coordinación de Publicidad	CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRÉS, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. morto@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

Responsable de Marketing Publicitario **JESÚS VÉLEZ**

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema ARCAS +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA/BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207 730 60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385 35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07 34- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*; **BRASIL** - Altina Media. Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444 *ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



La Vitalidad del E3

Estaba anunciado que la nueva bestia portátil de Sony sería la gran estrella del evento, pero no por ello las sensaciones creadas han sido menores, más bien lo contrario. Características, software, fecha de aparición y precio van en la misma dirección, directos al corazón y a los sueños del futuro usuario. Después de presenciar el lanzamiento de consolas inferiores con un catálogo inicial de títulos más que cuestionable, y a precios similares, Sony ha aprendido la lección y volverá a impactar en el mercado del videojuego con una fuerza desmesurada. PS Vita es el perfecto ejemplo de lo que debe ser el dispositivo portátil del futuro, todo tiene las dimensiones y potencia adecuadas. Incluso supera en muchos aspectos a las actuales máquinas de sobremesa. Un auténtico prodigio de potencia a largo plazo con esa calidad que solo Sony sabe y puede incorporar en sus productos. Del resto del E3, qué decir, pura vitalidad, mucho músculo, pasión por los clásicos remasterizados y una nueva muestra de que a PS3 le queda todavía vida y juegos para muchos años, es lo que tiene desarrollar una máquina con previsión de futuro.

Marcos García



Marcos «The Elf» García
marcos.ps@grupozeta.es
«Todavía hay quien piensa que el precio de PS Vita es excesivo...»
Mi juego favorito
White Knight Chronicles II



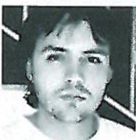
Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«He tenido que ver las conferencias del E3 sobre el acueducto de Segovia.»
Mi juego favorito
Shadows Of The Damned



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«La consola del futuro estará hecha de gelatina para que jueguen los niños.»
Mi juego favorito
Hunted: The Demon's Forge



Pedro «John Tones» Berruezo
«El E3 está en decadencia: no me han dado apenas ninguna camiseta.»
Mi juego favorito
Duke Nukem Forever



José Manuel «Lloyd» Tornero
«Un grifo de Nocilla en PS Vita y no saldré de mi habitación nunca más.»
Mi juego favorito
Dungeon Siege III



Lucía «Lucky» Perdomo
«Voy a organizar una colecta entre mis compañeros para hacerme con Vita.»
Mi juego favorito
Shadows Of The Damned



Javier «De Lúcar» Bautista
«Como con Carmen de Mairena, con cada curva... un susto.»
Mi juego favorito
DiRT 3



David «DaWei» Hernández
«No quiero estar entre el fuego cruzado de Battlefield 3 y COD: MW 3.»
Mi juego favorito
Portal 2

★ 126 Julio 2011

Sumario





Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Indica que el juego es compatible con televisiones y gafas de visión 3D.



Además del control habitual, el juego puede manejarse con PlayStation Move.



28 DEAD ISLAND Te contamos en exclusiva todo lo que te espera en la isla del terror.

54 INFAMOUS 2 Una segunda entrega mucho más electrizante que el original.

REPORTAJES 28
LAS EXCLUSIVAS MÁS DESEADAS

TEST 54
TODAS LAS NOVEDADES A EXAMEN

VERSIÓN BETA 78
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA

CONSULTORIO 80

BUZÓN 81

PLAYSTYLE 85
HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS



92 ZONA VIP **EL PESCAO** David Otero se pesca a sí mismo con Rapala: Pro Bass Fishing.



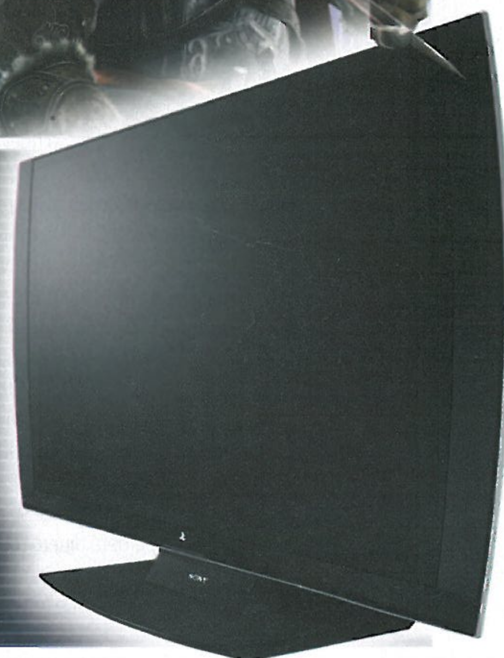
64 DUKE NUKEM FOREVER 15 años después, el retorno de Duke es una realidad.



LO MEJOR DEL E3

06 ESPECIAL E3

Desde Los Ángeles te contamos todas las novedades que las diferentes compañías preparan para 2011/12.



PS VITA™

PlayStation®Vita

Wi-Fi 249 €



Sony revoluciona el mercado portátil con PlayStation Vita

Una consola potente, versátil y repleta de sorpresas, con un precio sorprendentemente bajo teniendo en cuenta lo avanzado de su tecnología

Aunque el nombre definitivo de la nueva portátil, así como su logotipo, se había filtrado por la Red en las horas previas a la conferencia de **Sony C.E.**, los asistentes no pudieron ocultar su sorpresa al desvelarse el ajustadísimo precio con el que el gigante japonés pondrá a la venta **PS Vita** (el nombre proviene del latín, y significa Vida), así como la promesa de que llegará a Japón, EE.UU. y Europa antes de fin de año. La versión Wi-Fi costará 249€, mientras que el modelo con Wi-Fi y 3G tendrá un PVP de 299€. Dada la potencia tecnológica de su nueva portátil, **Sony** perderá dinero con cada consola vendida durante los primeros dos años, pero es una inversión de futuro, ya que el *hardware* de **Vita** promete situarles a la vanguardia de las portátiles durante el próximo lustro... y mas allá. Tras la conferencia, soportando con ilusión la larga cola, tuvimos la oportunidad de probar al fin la consola conocida hasta ahora con el nombre en clave *NGP*.

PS Vita es más ligera que las anteriores encarnaciones de **PSP**. Pero la sensación inicial de «estar sosteniendo un juguete» se esfuma con rapidez gracias a la rápida respuesta de los controles y a la brillantez de la pantalla multitáctil OLED. Tardamos en acostumbrarnos a la superficie multitáctil trasera y al segundo *stick* (ese que echamos tanto de menos en **PSP**), pero son solo los primeros momentos: **PS Vita** se ajusta a las manos del jugador con rapidez, y aún seguiríamos en Los Angeles, jugando con ella, si no hubiéramos tenido que dejar sitio al siguiente de la cola.

Tal y como ya os informamos el pasado febrero, los juegos para **PS Vita** no utilizarán el formato UMD, sino que se venderán bajo el aspecto de tarjetas *flash* (con un diseño y tecnología propios de **Sony** y con una capacidad de 2 y 4 GB de memoria). Pese a desplegar una calidad gráfica cercana a **PS3**, y contar con una pantalla OLED de 5 pulgadas, su batería de ion-litio mantiene una duración similar a la de **PSP**, o al menos eso dejaron caer algunos desarrolladores de juegos durante la feria. Otro rumor, aún sin confirmar, es que los juegos no tendrán protección regional. Confiamos en ello.



LA ANATOMÍA DE LA BESTIA



COMODIDAD ANTE TODO. Tanto la cruceta digital como los dos sticks analógicos resultan mucho más cómodos que los de PSP. En la parte inferior podéis ver el botón PlayStation.



¡ADIÓS UMD, HOLA VITA CARD! La parte superior alberga la ranura para los juegos, que se comercializarán en un nuevo formato, una tarjeta flash con tecnología y diseño propios de Sony.



UTILIZA TODOS LOS DEDOS. La parte trasera despliega una superficie multitáctil que abre el camino a una nueva forma de jugar. Arriba, una de las dos cámaras. En la parte frontal se encuentra la otra.



POR FIN, UN SEGUNDO STICK ANALÓGICO. Sony ha hecho realidad uno de los mayores sueños de los usuarios de PSP. Con el segundo stick analógico, jugar a los FPS será coser y cantar.



Los juegos de PSVITA

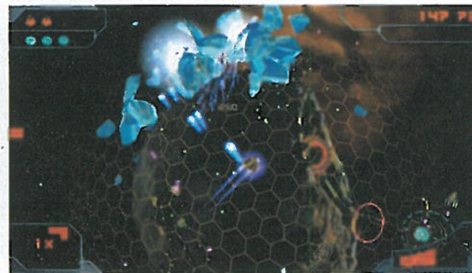
PlayStation®Vita



VIRTUA TENNIS 4. Con opción de jugar con la pantalla táctil, dirigiendo al tenista, así como la potencia y dirección de sus golpes.



MODNATION RACERS. En la conferencia se demostró la facilidad con la que se podrá diseñar los circuitos, usando la pantalla táctil.



SUPER STARDUST DELTA. Te será imposible apagar la PS Vita, en cuanto pruebes la secuela del clásico de PSN, puro shooter.



RESISTANCE. Un nuevo vídeo mostraba cómo será el multijugador, con algunos segundos protagonizados por una de las quimeras.

Una bestia entre tus manos

A la conclusión de la conferencia de **Sony C.E.** y tras dos horas y media de cola (nadie quería irse sin jugar con **PS Vita**) llegó el momento de probar los juegos. Disfrutamos en grande con *Uncharted Golden Abyss*, *Little Deviants*, *LittleBigPlanet*, *Virtua Tennis 4* y *Sound Shapes*. Aunque muchos otros lanzamientos para **PS Vita** estuvieron presentes en el **E3** en forma de vídeo y *demos* no jugables. Echad un vistazo. ¡Menuda pintaza!





DYNASTY WARRIORS. Ejecuta movimientos especiales con las dos superficies táctiles y machaca ejércitos enteros.



WIPEOUT 2048. Usa la pantalla táctil frontal (armas) y la trasera (el turbo). Vía Cross Play, podrás jugar con el WipeOut de PSN.



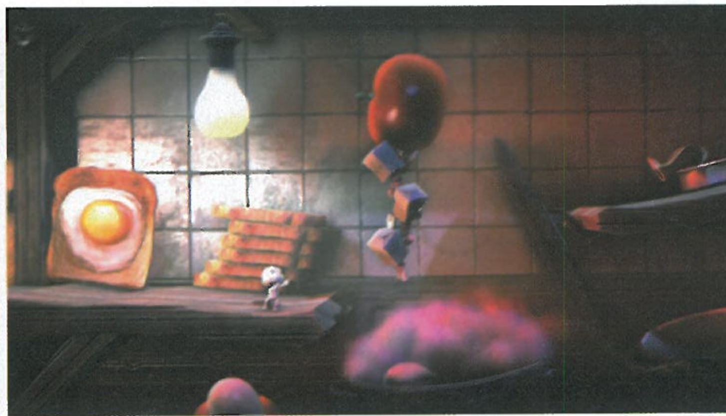
HOT SHOTS GOLF. Aprovecha con mimo las características de la PS Vita. Desde la pantalla táctil hasta los acelerómetros de su interior.



RIDGE RACER. El clásico de Namco siempre ha inaugurado las consolas Sony... y PS Vita no será una excepción.



UNCHARTED: GOLDEN ABYSS. Nos asombraron sus gráficos y la integración de las características de PS Vita: la pantalla táctil puede usarse para señalar las cornisas y salientes a los que agarrarnos.



LITTLE BIG PLANET. Explota a fondo las dos superficies táctiles. Pudimos comprobarlo en un nivel en el que además, pellizcamos la pantalla para lanzar a Sackboy a lo catapulta de Angry Birds.



SOUND SHAPES

HUSTLE KINGS



REALITY FIGHTERS

LITTLE DEVIANTS

¡¡AVISO A TODOS LOS TIJUANÁTICOS!!

¡TIJUANA DIRECTO A LA BOCA! NUEVO TIJUANÁTICO MIX





COMER
2



¿Y TÚ, ERES UN TIJUANÁTICO?

A LA VENTA EN NOVIEMBRE 2011



UNOS GRÁFICOS DE PELÍCULA. Con cada nueva entrega de Uncharted, Naughty Dog va perfeccionando más y más la animación facial de los personajes. Y el resto de gráficos en general. Echad un vistazo al agua de la pantalla de la derecha. Madre mía.





SIGILO Y TENTETIESO. Tal y como adelantaron sus creadores hace unos meses, Uncharted 3: La Traición De Drake incorporará un sistema de peleas más cercano a los brawlers de toda la vida. Aunque siempre será mucho mejor pillar al fulano por sorpresa.



Uncharted 3: La Traición De Drake (PS3)

El acróbata más carismático desde la mona Chita

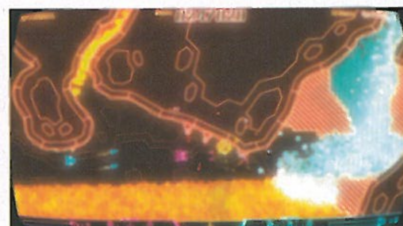
En el **E3** de este año pudimos ver tanto una presentación a puerta cerrada del modo para un jugador como catar un nivel multijugador de *Deathmatch* por equipos de ***Drake's Deception***. **Sony C.E.** quiere que nos empapemos bien con las virtudes de ***Uncharted 3***, y no es de extrañar: el juego de **Naughty Dog** ha alcanzado tal grado de virguería estética y jugable que se ha convertido de forma natural en el buque insignia de ***PlayStation 3***, impresión que, desde luego, queda subrayada por la versión para **PS Vita** y el uso de las 3D. En el modo para un jugador contemplamos una pelea a bordo de un avión en pleno vuelo que nos recordó, una vez más, al mejor Indiana Jones, y que puso de relieve la forma natural y portentosa con la que **Naughty Dog** encadena *set-pieces* de acción con un aroma cien por cien cinematográfico. El multijugador, por otro lado, es rápido, agresivo y sin complicaciones, y no se plantea llegar a los extremos de adictividad y complejidad de un *COD*: es sencillo y directo, y por eso mismo, será una buena alternativa para quienes no pasan días enteros perfeccionando su puntería.

Medieval Moves: DQ (PS3)





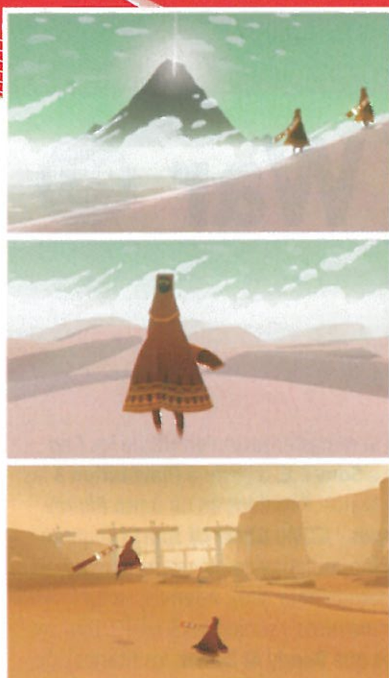
Uno de los juegos que más nos ha gustado de todos los lanzados para *Move* es este ***Medieval Moves***, que hace un uso divertido y muy *arcade* de las propiedades del mando de detección de movimientos de **PS3**. Nos ha recordado a *Ghosts'N Goblins* con su ambientación de medievalismo *cartoon*, y a *Medievil* con su esqueleto protagonista. Vamos, que de momento lo tiene todo a favor, y le podemos sumar a eso una dificultad mucho más acusada de lo esperable.





PixelJunk SideScroller (PS3)

Adoramos a **Q-Games** y su serie *PixelJunk*. Por si las dos entregas de su extraordinario *PixelJunk Shooter* no hubieran sido suficientes como para cautivar a los amantes de los juegos clásicos de naves, ahora llega ***PixelJunk SideScroller***, un clarísimo homenaje a *Gradius* y sus múltiples sucesores. Todo reformulado con la estética de neones propia de la serie, pero con armas en rotación, cavernas interminables, gusarapos gigantes... Un auténtico festín para los sentidos.



Journey

PS3

Thatgamecompany, responsables de los ambientales *Cloud*, *Flow* y *Flower*, ofrecen ahora su visión de lo que debe ser un juego de aventuras y exploración. Como siempre, relajante y enigmático, y esta vez con un curioso multijugador: en su deambular por el desierto, el jugador podrá encontrarse con otro paseante, aunque el objetivo del juego, nos contaron en **Thatgamecompany**, no es ni colaborar ni enfrentarse, sino comprender la aventura por separado...



Preparáos para una nueva y contundente ración de combates aéreos.

Starhawk

PS3

Starhawk es una secuela de *Warhawk*, aquel pequeño juego de 2007 que generó una «pequeña» base de fans. Se editó solo con multijugador porque el modo Historia no estaba teniendo la calidad esperada. **LightBox Interactive**, responsables de ***Starhawk***, han solucionado ese problema, y tendremos modo Campaña. La gran novedad es la ambientación futurista y la posibilidad de levantar construcciones durante el combate, lo que acercará las trifulcas al género de la estrategia en tiempo real.



En Resistance 3 te esperan criaturas tan encantadoras como esta. La pobre solo quiere natillas y un poco de cariño.





Resistance 3

PS3

Cuando las quimeras son inevitables

A LA VENTA EN SEPTIEMBRE 2011

No es habitual que una franquicia consolidada como *Resistance* decida dar un giro en su tercera entrega, pero en **Insomniac Games**, sin que la serie pierda sus señas de identidad, han decidido experimentar con ***Resistance 3***. Para empezar, cambia el protagonista por una razón que se desvela en la conclusión de *Resistance 2* (os recomendamos que lo juguéis: los *spoilers* de aquí a unos meses están garantizados). Para seguir, se pierde la ambientación militar y se ambienta en un momento en que el enfrentamiento con las quimeras lleva ya cuatro años en pie, habiendo conquistado estas el 90% del planeta. Habrá fases de sigilo, mejora del armamento sobre la marcha y una jugabilidad mucho más pulida, agresiva y difícil que en las anteriores entregas.



God Of War Origins

PS3

El Kratos portátil renace en 1080p y 3D



A LA VENTA EN SEPTIEMBRE 2011



La buena acogida que tuvo la remasterización en HD de los *God Of War* de **PS2** ha animado a **Sony C.E.** a llevar a **PlayStation 3** las dos aventuras portátiles de Kratos. Reunidos en un único *Blu-ray*, los *remakes* de ***GOW: Chains Of Olympus*** y ***GOW: Ghost Of Sparta*** llegarán a **PS3** con gráficos a 1080p de resolución, trofeos y con la posibilidad de jugarlos en 3D (si tienes una tele preparada para ello). Además, se ha incorporado el uso de los dos *sticks* analó gicos y sonido en 5.1/DTS. Los responsables del *port* son nada menos que **Ready At Dawn**, los titanes que firmaron los UMD originales, así que no podríamos tener mejores vibraciones sobre este recopilatorio. Quizás con eso logremos calmar nuestras ansias por ver ese ***God Of War IV*** que tanto se hace de rogar.







PlayStation 3D Display

Mirad bien esta tele, porque es el futuro. **Sony** presentó en su conferencia esta LCD de 24" que aporta un nuevo y revolucionario giro a las televisiones 3D: recluta a un amigo, poneos las gafas 3D y cada uno verá una imagen distinta en pantalla. Podréis disfrutar de la emoción de los juegos multijugador en el mismo TV sin recurrir al *split screen*. A la venta en EE.UU. el próximo septiembre por 499,99$. Incluye unas gafas 3D, cable HDMI y una copia de *Resistance 3*. El segundo par de gafas, por 69,99$ más.

7.1 Surround Wireless Headset



Unos días antes del **E3**, **Sony** anunció el lanzamiento de estos cascos inalámbricos, con un diseño matador, y que nos permitirá disfrutar de sonido 7.1 sin necesidad de cables. Solo tendrás que enchufar el emisor *wireless* de los cascos en uno de los USB de tu **PS3** y empezar a disfrutar. Incluso podrás ver en pantalla el estado de la batería. A la venta en Estados Unidos el próximo septiembre, por el atractivo precio de 99,99$.



EJERCE DE DEFENSA IMPLACABLE. En FIFA 12 el timing en defensa será más importante que nunca si queremos que nuestros zagueros cumplan bien sus funciones. Como siempre, irse de Terry será realmente complicado...





SERÁ COMO VERLO EN EL ESTADIO. El apartado gráfico seguirá evolucionando en busca de la perfección. Observad qué uso de la luz tan realista y llamativo. Por no hablar del modelado facial y la animación de los jugadores.



FIFA 12

PS3

EA Sports sigue puliendo su obra maestra

FIFA 12 hará uso de un motor de colisiones completamente renovado. El objetivo es obtener el mayor realismo posible en cada interacción entre futbolistas y en cada contacto en el campo. No habrá dos choques iguales en un mismo partido, ya que dependiendo de diversos factores, los jugadores caerán de maneras diferentes, en direcciones diferentes y con resultados diferentes. Todo esto otorgará mayor variedad a los partidos, al tiempo que hará las posesiones y robos de balón más naturales, lógicos y efectivos.

La inteligencia *Pro Player*, permitirá a los jugadores controlados por la CPU explotar mejor sus cualidades. Por poner un ejemplo, cuando Ozïl coja el balón estará continuamente buscando huecos por donde colar el pase. En resumen, mayor realismo en el comportamiento de las grandes figuras y de sus equipos.

Otro aspecto destacable de esta nueva entrega será el de los regates. Quizá hayas advertido en anteriores *FIFA* que hacer quiebros en corto como los de Messi era casi imposible. Eso no ocurrirá en ***FIFA 12***, pues con una nueva función denominada *Precission Dribbling* los atacantes gozarán de más tiempo y espacio para ejecutar los regates. Y eso no es todo: nuevo sistema de lesiones, defensas más avispados y con mayor sentido de la anticipación... Para entendernos: más fútbol.

KOA: Reckoning

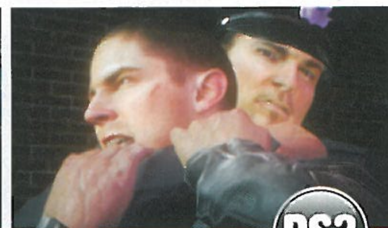
PS3





Cuando todo el mundo se obceca en apretarle las tuercas, a veces innecesariamente, a los modos multijugador de sus juegos, es encomiable el esfuerzo de compañías como **38 Games** y **Big Huge Studios**, que en juegos como **Kingdoms Of Amalur** apuestan por un *Action RPG* enfocado a una aventura para un jugador. Un interesante sistema de clases para mejorar al héroe a través de su «destino» es la gran aportación de este título entre clásico e innovador.





PS3

NFS: The Run

Mucho ha sorprendido, después de *Hot Pursuit*, el anuncio de que en ***The Run*** tendríamos un juego conducido por la historia, con la posibilidad de llevar a pie en determinados segmentos al protagonista, un ladrón que huye de costa a costa de los Estados Unidos. Pero tranquilidad, que *Need For Speed* sigue yendo de conducir: las secuencias automovilísticas, tal y como hemos probado en la *demo*, siguen siendo *Need For Speed* puro y duro, y las partes a pie se solventarán con espectaculares *QTE*.

Overstrike

Aunque aún es pronto para adivinar, confiamos casi ciegamente en el buen hacer de **Insomniac**: este *FPS* cooperativo para hasta cuatro jugadores tendrá un sentido del humor muy particular por lo que se adivina en el tráiler, y estará protagonizado por un grupo de mercenarios, cada uno con sus características (del ladrón al científico) y estilos particulares de combate.

PS3









Mass Effect 3

PS3

Sin duda, una de las *demos* más espectaculares que pudimos disfrutar en este **E3** fue la de ***Mass Effect 3***, conclusión de la ambiciosa epopeya de **BioWare** con enormes naves *Reapers* invadiendo la superficie terrestre y obligando al Comandante Shepard a buscar aliados por la Vía Láctea. El juego está abiertamente más orientado a la acción que nunca, y por ello se ha refinado el sistema de combate, con una mecánica de coberturas y *melée* completamente nuevos, y una IA para los enemigos renovada.







Battlefield 3

PS3

A LA VENTA EN OCTUBRE 2011

¡Todo el mundo a los tanques y a defender el mundo civilizado, que vienen los rusos!

Muy conscientes de que enfrentarse con sus mismas armas a un gigante como *Call Of Duty* va a exigir algo más que buenas intenciones, ***Battlefield 3*** ha sacado la artillería pesada en este **E3** con una *demo* a puerta cerrada del modo multijugador que nos permitió deambular por las calles y el metro de París en un *Team Deathmatch* donde dejamos la ciudad del amor reducida a escombros. ***BF3*** es gráficamente apabullante por su realismo y expresividad (comparte animaciones corporales con *FIFA*), y la gente de **DICE** nos informó de cómo funcionaban las cuatro clases de soldado que había en el juego (suministradores de botiquines, de munición, reparadores de vehículos y francotiradores) y nos soltó en una batalla campal que nos dejó impresionados por su realismo y aspereza.



La demo multijugador que se mostró en el E3 transurría entre las calles y el subsuelo de París.

COD: Modern Warfare 3

PS3

A LA VENTA EN NOVIEMBRE 2011

El regreso de la acción bélica moderna

Desde luego, la saga *Call Of Duty* está condenada a soportar continuas comparaciones: cuando apareció *Modern Warfare*, se hacían entre las entregas clásicas de *Call Of Duty* y las ambientadas en la actualidad, lo que acabó siendo MW. Y ahora, despega un duro competidor: la renovada *Battlefield*, que **EA** quiere convertir con su tercera entrega, claramente, en su propio *COD*. Pero *Modern Warfare*, por encima de cualquier otra consideración es sinónimo de espectáculo puro: hemos visto una *demo* a puerta cerrada en la que un grupo de marines pone minas a un submarino, lo manda a flote, mata a su tripulación y escapa en lancha, todo ello rodeados de una Nueva York que se viene abajo por un implacable ataque aéreo, en diez minutos que no dan respiro. Espectacular, ruidosa y frenética, la saga emblemática de **Activision** es más cinematografica que nunca: un título que pone la tecnología de las consolas actuales al límite.

COD: Elite

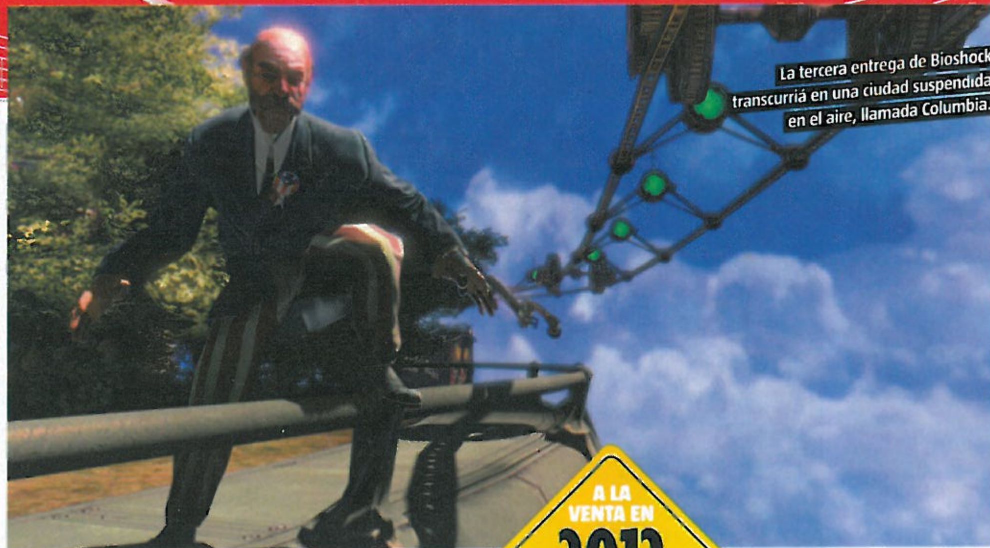
PS3

En la presentación de ***Call Of Duty: Elite*** se han apresurado en dejar claro que va a ser un servicio para el multijugador de los *COD* completamente gratuito. Habrá una suscripción *premium* con algunas ventajas también sin determinar, pero el grueso de las características de ***Elite*** serán «por la cara». Esencialmente, es una red social donde los jugadores podrán crear clanes completamente configurables, determinar amigos y enemigos y recibir estadísticas extremadamente exhaustivas sobre su rendimiento en los juegos de la serie. Sale el 14 de julio, aplicable a *Black Ops*.



Prototype 2

James Heller es un veterano de guerra afectado por los sucesos del primer *Prototype*: en las sangrientas andanzas de Alex Mercer, este mató a su familia y contagió a Heller con el virus que da superpoderes, así que ahora busca venganza. Este original cruce de personajes es el arranque de la nueva entrega de *Prototype*: los poderes están más desatados, son más repulsivos, y en **Radical Entertainment** aseguran haber estudiado bien qué hacía divertido al primer *Prototype* para mejorarlo en el segundo.



A LA VENTA EN 2012

Bioshock Infinite

Pájaros mecánicos y vuelo sin motor



Reconozcamos que tras la segunda parte, muchos dudábamos de la capacidad de **Take 2** para hacer una secuela de *Bioshock* que volviera a emocionar y sorprender como su primera parte. Bien, pues lo han conseguido: ya no se trata solo de la nueva ambientación en urbes flotantes, opuesta al claustrofóbico submarinismo del primer *Bioshock*. Se trata de que los nuevos bicharracos (palomos robóticos que sustituyen a los *Big Daddies*) son aterradores. La historia de dependencia mutua que hay entre el héroe y la chica es intrigante y posiblemente muy compleja, la ambientación y argumento (contado al estilo de la serie, con carteles y grabaciones) está muy trabajado, los raíles que el protagonista usa para desplazarse a toda velocidad por la ciudad parecen estar bien integrados en la acción y, en los diez minutos de *demo* exclusiva que vimos en el **E3**, hubo momentos de auténtica locura incomprensible (se abre un portal y los protagonistas aparecen... en una calle donde hay un cine en el que se estrena *El Retorno del Jedi*). Delicioso.







Rage



La nueva y espectacular, distopía de id Software

Parece estar cada vez más claro que ***Rage*** va a ser uno de los *shooters* más espectaculares y atmosféricos de los últimos tiempos. En quince minutos se nos dejó claro que la exploración sería importante, que se podría entrar y salir de los escenarios en vehículos personalizables y que habría gran variedad de armas, muchas de ellas improvisadas con objetos. Vimos una ciudad decadente, *Wellspring*, en la que podíamos escoger entre multitud de misiones secundarias; vimos enemigos gigantescos que rivalizaban con los de *God Of War* y sufrimos una cuidada IA enemiga, con patrones de ataque que variaban según nuestro estilo de lucha.



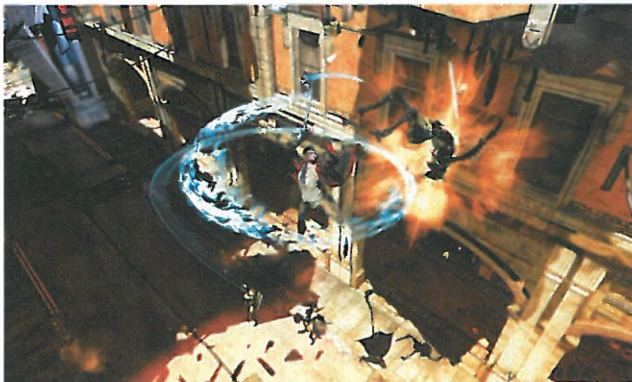
A LA VENTA EN OCTUBRE 2011







UNA MECÁNICA DEMOLEDORA. Capcom y Ninja Theory han asegurado que los escenarios de este reboot de Devil May Cry sufrirán cambios en los combates. Esta pantalla da algunas pistas de por dónde irán los tiros.



ESOS COMBOS AÉREOS. Aunque le hayan metido un importante (y polémico) lavado de cara al diseño de Dante, algunas cosas permanecerán inalterables, para regocijo de los fans. Por ejemplo, esos combos aéreos de los que guardamos tan buen recuerdo.





Devil May Cry

PS3

Como a un Dante dos pistolas

Ninja Theory, creadores del celebrado *Heavenly Sword*, presentan de forma definitiva a un nuevo Dante que, a pesar de las críticas, parece que se quedará con el aspecto andrógino y moreno de sus años mozos, ya que esto es una precuela con todas las de la ley. Eso sí, parece casi asegurado que en determinados momentos el característico cabello encanecido de Dante hará su aparición al desencadenar poderes especiales. La mecánica parece ser la acostumbrada en la serie (loquísima, chulesca y acrobática), pero la gran novedad parece ser que los escenarios sufrirán cambios antes y después de cada combate. En cualquier caso, **Ninja Theory** nos dejó claro por qué **Capcom** se había acercado a ellos: los japoneses querían que Dante tuviera una personalidad arrolladora y que no se viera asfixiada por la acción incesante, sino más bien al contrario, y por eso contactaron con ellos. ¿Habrán conseguido dar a luz a un Dante tan carismático como implacable?



Asura's Wrath

PS3





Muchos comparan ***Asura's Wrath*** con *God Hand*. Pero no: *God Hand* era un juego que exigía memoria y precisión. ***Asura's Wrath***, como demuestra la *demo* que hemos probado, es todo espectáculo y puñetazos, donde no hay pausa ni distinción entre cinemáticas, combates y *QTA*. Hemos visto a un dios del tamaño de una galaxia intentando chafar con el pulgar al héroe de esta historia de mitología oriental chiflada. Con eso, por ahora, nos tienen contentos.





R.E. Op. Raccoon City

PS3

Nos ha encantado el enfoque del nuevo *Resident Evil*: por primera vez somos los villanos de la historia. Estamos en un grupo de mercenarios al servicio de *Umbrella*, encargados de ocultar la infección que se desata con la segunda entrega de la serie original. Tenemos un multijugador de hasta cuatro personas en un equipo con integrantes de características únicas y una idea excelente: la posibilidad de ser infectado por el T-Virus con fines estratégicos, para ser resucitado más adelante.



PIROTECNIA MORTAL. Ensordecedoras y devastadoras, así son las bombas que Ezio podrá fabricar. Para ello deberás buscar y recolectar los componentes necesarios que te permitirán crear explosivos con diferentes efectos.



GARFIO. Ezio, bajo la manga de su casaca, oculta una especie de garfio con cabeza de águila que utiliza como arma contra sus rivales -como puedes ver en la pantalla- y para deslizarse, a modo de tirolina, desde los tejados de la ciudad.





A LA VENTA EN NOVIEMBRE 2011

Assassin's Creed: Revelations

PS3

Potencia el multijugador y las dotes asesinas de Ezio

La estrella de **Ubisoft**, sin duda, fue la nueva entrega de *Assassin's Creed*. La *demo* mostrada a los asistentes enseñó a un Ezio mucho más guerrero, y equipado como nunca, por las calles de Constantinopla. Como gran novedad contará con una especie de garfio con el que podrá deslizarse, a modo de tirolina, desde los tejados con el fin de sorprender a sus enemigos. También lo utilizará como arma para acabar con ellos de manera rápida y directa. Pero lo más destacado, en cuanto a armas, son las bombas. Podrás fabricarlas recolectando los componentes que encontrarás en tiendas, o en las casas de asesinos, y las más complejas por ejemplo deberás conseguirlas saqueando a los guardias. De este modo crearás bombas con efectos diferentes, como la exhibida en la *demo*: una bomba de humo que cegó toda la pantalla y mostró la «vista de águila» (una especie de visión nocturna) con la que cuenta el asesino para poder acabar con los rivales. Para redondear esta entrega se han incluido nuevos modos multijugador, como el *Manhunt (2 Vs. 2)*, y gráficamente supera incluso a su antecesora. Todo apunta a que ***Revelations*** será el *AC* definitivo.

Far Cry 3





En plena fase de desarrollo, y sin fecha de salida, la compañía mostró un vídeo de la tercera entrega de una de sus sagas de acción más exitosas. Por lo que se pudo ver, la aventura se desarrollará en una isla sin ley, dominada por la violencia donde el jugador -controlando a Jason Brody- deberá escapar de allí. Afina tu puntería, pon a punto tus reflejos y tus técnicas de sigilo, en ***Far Cry 3*** lo vas a necesitar. En palabras del productor de **Ubisoft Montreal**, Dan Hay: ***«Esta nueva entrega posee elementos nuevos y conserva las características inherentes de la franquicia»***.

PS3





PS3

Rayman Origins

Encantador anuncio. Saber que en noviembre tendremos entre nosotros esta gran maravilla es una delicia. Y es que ***Rayman Origins*** conservará las 2D originales y la mecánica de juego plataformera que tanto triunfó hace ya 15 años, y se ha enriquecido con nuevos elementos de acción, aventura e incluso lucha. Además, incluirá un modo multijugador para hasta cuatro usuarios (que podrán unirse o abandonar la aventura en cualquier momento), por lo que no solo Rayman será un personaje jugable, sino también Globox y los Diminutos.

Hitman: Absolution

PS3

El debut del asesino a sueldo Número 47 en **PS3** lo hará a lo grande, con una nueva versión del motor *Glacier* que permitirá mayor libertad de acción, detallados entornos, personajes creíbles con una sobresaliente IA y una atmósfera cinematográfica. El tráiler exhibido mostró que la mecánica de «huidas y persecuciones» se mantiene, pero esta vez con un despliegue visual realmente impactante.





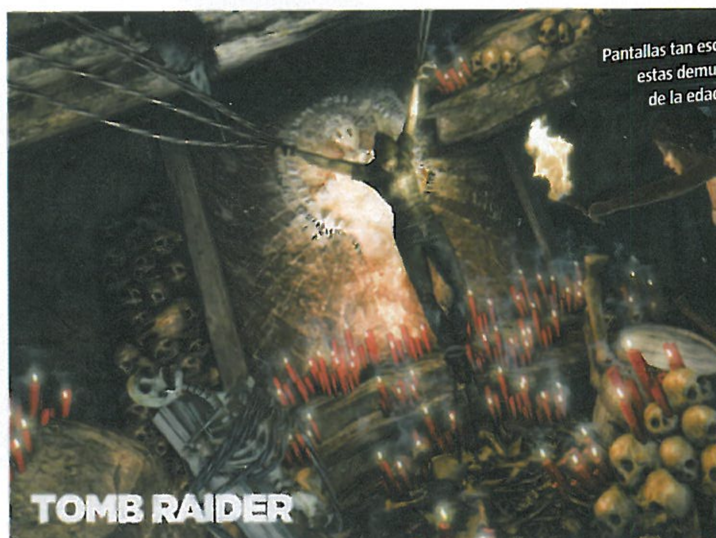




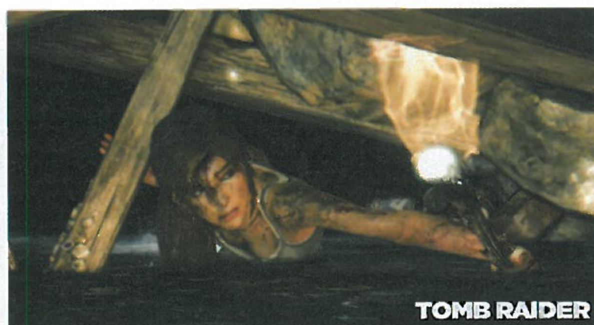
PS3

Final Fantasy XIII-2

Grandes novedades para una de las sagas más veteranas que verá la luz en 2012. Según los propios desarrolladores, esta nueva entrega no mantendrá exactamente la mecánica de su antecesora y ofrecerá diferentes finales. La historia se desarrollará de nuevo en *Cocoon* en busca de Lightning, quien años antes salvara la ciudad. El vídeo mostrado puso la miel en los labios a los asistentes en el **E3** al enseñar nuevas secuencias y una serie de habilidades de combate que se podrán utilizar.



Pantallas tan escolofriantes como estas demuestran el por qué de la edad recomendada...





Tomb Raider

PS3

La saga se reinventa solo para mayores de 18

Square Enix sorprendió con un tráiler que nadie podría imaginar de *Tomb Raider*: sobria, violenta y sobrecogedora. Olvida lo visto en las ocho entregas anteriores, su *Target* ahora será de +18. La historia parte desde cero, con una Lara de 21 años inexperta que, tras el naufragio del barco donde viaja en busca de su primera gran aventura, acaba en una isla donde comenzará a conocer las artes de la supervivencia. Dramáticas escenas se van sucediendo hasta ver a Lara en el abismo de la muerte. Detalles que desvelan, sin duda, la madurez absoluta de la franquicia que ha sabido reinventarse sin necesidad de acogerse a las últimas tendencias de «mundos abiertos». Aunque parece que la isla se podrá explorar libremente, ***Tomb Raider*** seguirá siendo un juego lineal con una historia tan bien guionizada que te atrapará.








Aliens: Colonial Marines

PS3

Espectacular fue la *demo* que **Gearbox** presentó de este juego de *Aliens*, continuación en la misma línea temporal de la película de James Cameron, y que recupera el espíritu de camaradería y «balaseras» que la hizo famosa. Se exhiben iconos de la serie como los exoesqueletos-montacargas y los detectores de movimiento y se innova con nuevas razas de *aliens* entre las que hemos visto a un devastador *alien*-rinoceronte. Soberbia ambientación y excelente plasmación visual de los esquivos monstruos.

Anarchy Reigns

PS3

Para los devotos de *Mad World*, ***Anarchy Reigns*** es un bombazo: comparte personajes con este, pero está orientado al combate multijugador. Probamos un par de *rounds* y todo fue frenético e intenso, con arenas llenas de *power-up* y una sensación muy física de combates duros y mortales. Y da cosica reencontrarnos con Jack, el prota de *Mad World*, ahora a todo color.















Sonic Generations

Sega homenajea al erizo en su 20º cumpleaños

PS3

A estas alturas, poco queda añadir de la mecánica de ***Sonic Generations***, la definitiva intentona de **Sega** por recuperar las raíces tradicionales de *Sonic*: por un lado, fases clásicas de la emblemática serie reformuladas con perspectiva 2D y un Sonic rechoncho con movimientos clásicos y, por otro, esas mismas fases en versión 3D a lo *Sonic Adventure*. En este **E3** hemos podido jugar a fondo a los niveles iniciales, y hemos disfrutado con la velocidad y las sensaciones clásicas de **Sonic**, pero además se han desvelado fases pertenecientes a *Sonic Adventure 2* y al más reciente *Sonic Unleashed*.

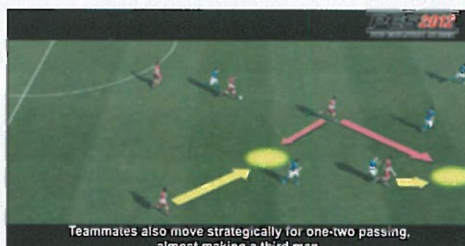
Las fases clásicas -y no tanto- que serán reformuladas se dividirán en tres bloques: clásicas, Dreamcast y modernas, y tenemos tanta curiosidad por ver las fases de Megadrive en 3D como en ver las pensadas originariamente en 3D en versión bidimensional.




Un año más, PES tendrá en exclusiva la Champions League y la Europa League.











A LA VENTA EN OTOÑO 2011



PES 2012

PS3

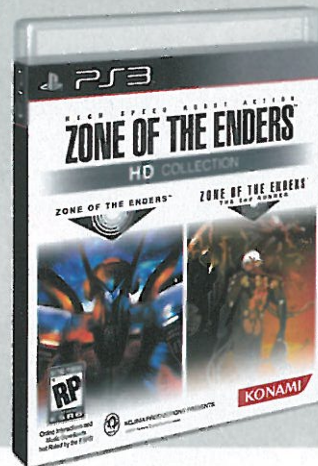
«Seabass» le pondrá las cosas difíciles a FIFA 12

Un año más, las franquicias *PES* y *FIFA* combatirán por ganarse el corazón de millones de fans del fútbol, y las armas que ha presentado Shingo «*Seabass*» Takatsuka y su equipo durante este **E3** son demoledoras. Una vez más, el *feedback* de los fans de *PES* ha sido esencial para incorporar mejoras de todo tipo, empezando por la *Active AI*, una mejorada inteligencia artificial que se traducirá en partidos más realistas y dinámicos. Los jugadores de tu equipo provocarán desmarques automáticamente, abrirán huecos en el campo y te reclamarán el balón a la mínima ocasión de desmarque. Cuando defiendan, achicarán automáticamente los espacios y disputarán con uñas y dientes cada córner y balón aéreo. La nueva IA también se traduce en un arbitraje más justo y real: el del silbato interrumpirá menos el juego y aplicará bien la ley de la ventaja.

Los jugadores más veteranos disfrutarán con las infinitas posibilidades que otorga el control *Off the ball* (podrás controlar a cualquier jugador de campo en los saques de córner, portería o de banda, creando desmarques que sorprenderán a tu rival). En cuanto a los gráficos, se ha mejorado la expresión facial y el uso de la luz.

ZOE HD Collection

PS3



Konami y **Kojima Productions** nos sorprendieron, unos días antes de la celebración del **E3**, con la noticia del lanzamiento de ***Zone Of The Enders HD Collection***, el *remake* en alta definición de los dos memorables juegos de mechas creados por el estudio de Hideo Kojima para **PS2** en 2001 y 2003 respectivamente. Ya en la feria, **Konami** anunció además sus intenciones de vender el recopilatorio vía *PlayStation Network*. Su lanzamiento, en 2012.

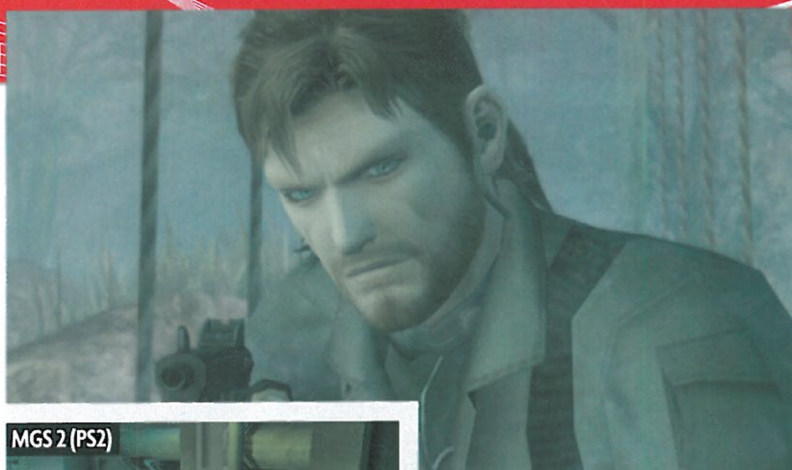




Silent Hill Downpour

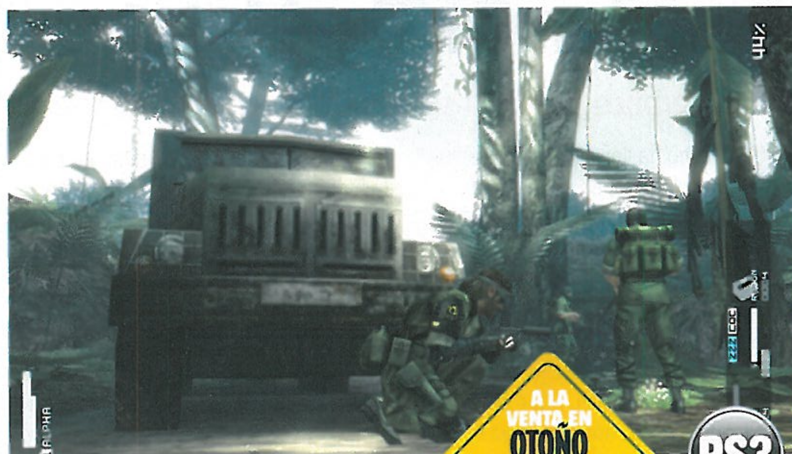
PS3

Aunque ya hace tiempo que la franquicia *Silent Hill* perdió el lustre de aquellas legendarias entregas para **PSone** y **PS2**, ***Downpour*** promete devolvernos toda la ilusión, gracias al buen trabajo de los checos **Vatra Games** y su inquietante uso del *engine Unreal 3*. El juego nos narrará la historia de Murphy Pendleton, un preso que queda libre en un accidente durante un traslado de prisión, aunque no tardará en echar de menos su celda. Por cierto, el tema principal del juego es obra de *Korn*. Ahí es nada.









MGS HD Collection

Kojima Productions remasteriza a 1080p los clásicos MGS de PS2 y el Peace Walker de PSP

Prepárate para redescubrir con una calidad de imagen y sonido inéditos, dos de las mayores obras maestras que nos dio **PlayStation 2**. ***Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty*** y ***Metal Gear Solid 3: Snake Eater*** llegarán a **PS3** con gráficos remasterizados a 1080p, 60*fps* y trofeos, al igual que otro clásico, aunque más moderno, ***MGS Peace Walker***, que también dará el salto a ***PlayStation 3*** en las mismas condiciones de mejoras gráficas y On-line para seis jugadores. Además, hará uso de una nueva herramienta creada por **Konami**, bautizada como *Transferring*, que nos permitirá usar nuestra partida de **PSP** en la versión **PS3** y viceversa. Todo estará incluido en un único *Blu-ray*, titulado ***MGS HD Collection***, que incluirá además una sorpresa muy especial: un código para descargarnos de la *PSN* el ***Metal Gear Solid*** original de **PSone**. Aún no se ha dado una fecha exacta de lanzamiento (se habla de Noviembre), ni se ha desvelado si el *remake* de ***MGS: Sons Of Liberty*** incluirá por fin la polémica y catastrófica escena previa al combate final, que Kojima eliminó en el último momento debido a los sucesos del 11-S.



Batman Arkham City

El detective enmascarado visitó el **E3**, y no lo hizo solo. **Warner Bros Int. Ent.** desveló que *Catwoman* será un personaje jugable en esta impresionante secuela del glorioso *Batman Arkham Asylum*. La ladrona gatuna, que también será un personaje seleccionable en los mapas de desafío, hacía su aparición en la *demo* mostrada durante la feria, que enfrentaba a Batman con Dos Caras. Por cierto, también se desveló la aparición de otro villano clásico: Enigma.







A LA VENTA EN SEPTIEMBRE 2011





UN CIELO «CUTE». No hemos puesto la pantalla equivocada: en El Shaddai encontrarás escenarios tan coloristas como este. Este no es el cielo que salía en el libro de Catequesis.



El Shaddai Ascension Of The Metatron



El héroe bíblico prepara su desembarco en Occidente

Mucho ha llovido desde que descubrimos, en primicia, ***El Shaddai*** durante el **E3** 2010. Un año después, el deslumbrante juego de **Ignition** regresó a Los Ángeles tras su paso por las tiendas japonesas y a solo unos meses vista de su lanzamiento en Occidente (en EE.UU. el 26 de julio, en Europa el 9 de septiembre). ¿Qué decir de ***El Shaddai*** que no os contáramos ya en el reportaje exclusivo que os ofrecimos el pasado febrero? Preparáos para alucinar con su peculiar estética (obra de Sawaki Takeyasu, responsable del diseño de *Okami*) y su reinterpretación de un texto apócrifo (El Libro de Enoc) escrito en el 160 a.C. Gráficos «übercoloristas», a medio camino entre el *cel shading* y el óleo, un Lucifel que habla por teléfono móvil con Dios y un héroe, Enoch, que viste armaduras angelicales y vaqueros marca Edwin... En ***El Shaddai: Ascension Of The Metatron*** encontraréis combates surrealistas (y sin barras de energía ni marcadores que «ensucien» la pantalla) y fases de plataformas que constituyen por sí solas auténticas obras de arte. Un soplo de aire fresco entre tanta secuela.



ÑGAMERS, del 6 al 9 de julio nos vemos en Cuenca

¡Participa en el campeonato más importante de videojuegos celebrado hasta el momento! Del 6 al 9 de julio, Cuenca reunirá a los mejores jugadores del mundo (y a todos aquellos que queráis participar) en **ÑGamers**. El Torneo se disputará sobre los siete videojuegos de más éxito del año: FIFA 11, Super Street Fighter IV, Tekken 6, Call Of Duty Black Ops, Smash Bros Brawl, Smash Bros Melee y Pokémon. El premio serán 10.000 € repartidos entre los 3 mejores clasificados de cada categoría.

En el recinto, con más de 2.500 m², además de jugar podrás disfrutar de otras actividades (como *paintgaming*, talleres de malabares y hasta dos fiestas con DJs y *performance*), acudir a conferencias y ruedas de prensa. Algunos de los mejores jugadores del mundo, como *Amsah* (segundo mejor *gamer* de Europa de *Smash Bros Melee*) o Ryan Hart participarán en este Torneo para dar lecciones de Super Street Fighter IV, Tekken 6 y Smash Bros Brawl.

Conferencias, concurso de comentaristas y streaming

Paralelamente **ÑGamers** ofrecerá por las mañanas un panorama del estado de los *e-sports* a través de conferencias para todo tipo de intereses: *El patrocinio y su ROI en los eSports* (Ander Peña), *La retransmisión de deportes electrónicos triunfa entre la Generación Conectada* (Arturo Castelló), *Blizzard, Electronic Arts, Valve: los gigantes de los videojuegos descubren los deportes electrónicos* (Sergi Mesonero) y *Emprende y construye tu Business* Case en los deportes electrónicos (Sebastian Radú).

Por las tardes habrá talleres como *El mando de la wiimote al desnudo* (Miguel Poyatos) y *Casi todo lo que siempre has querido saber sobre el gaming competitivo* (con Santiago Merino y David Suriñach), para los interesados en convertirse en un *Gamer* Profesional. Se impartirá también un *Taller de desarrollo de videojuegos en 3D* con *software* libre (Miguel Ángel Roque) y el *Taller de doblaje de Videojuegos* con el doblador de Marcus Phoenix.





www.ñgamers.com

ÚLTIMA BATALLA EN LA TIERRA

TRANSFORMERS

EL LADO OSCURO DE LA LUNA

29 DE JUNIO EN 3D

TAMBIÉN EN 2D E IMAX 3D

www.transformers-elladooscurodelaluna.es

Pendiente de calificación por edades.





DEAD ISLAND

PS3



A LA VENTA EL 9 DE SEPTIEMBRE

La muerte jamás se toma vacaciones. Compruébalo en esta deliciosa pesadilla facturada en Polonia: Zombis, combates en primera persona, personalización de armas y cooperativo para cuatro jugadores. ¡La Virgen!

Sí, da rabia comprobar cómo tu longevo amor por los zombis es ahora compartido por tu madre, tu párroco y el pipero de la esquina (es uno de los daños colaterales del éxito de *The Walking Dead*), pero míralo por el lado positivo: no te costará encontrar voluntarios para compartir el cooperativo de ***Dead Island***, la nueva y angustiosa creación de los polacos **Techland**. Los responsables de la saga *Call Of Juarez* llevan desde 2007 gestando esta aventura, que convertirá la paradisíaca isla de Banoi (Papúa Nueva Guinea) en el sueño húmedo de cualquier fan de George A. Romero. Para cuando leáis estas líneas, ***Dead Island*** y su cooperativo para cuatro jugadores se habrán convertido en una de las sensaciones del **E3**. Nosotros, que tenemos enchufe, tuvimos ocasión de probarlo en exclusiva unas semanas antes, pero antes de desglosar sus virtudes, será mejor que narremos, de forma precisa, qué te espera en el lujoso *Royal Palm Resort* y el resto de Banoi. Algo más que mosquitos y copas con sombrillitas.

TODO INCLUIDO... HASTA LA MUERTE

Antes de adentrarnos en el modo cooperativo, la buena gente de **Koch Media** tuvo a bien deleitarnos con una *demo* del modo para un jugador, dividida en dos secciones diferentes. La primera nos situó directamente en el arranque del juego. Sin abandonar la perspectiva en primera persona (e inspirándose en el mítico videoclip *Smack My Bitch Up* de *The Prodigy*), la *intro* nos mostró, desde los ojos de un borracho en plena juerga en la discoteca del *resort*, cómo suceden los »



Esta bonita estampa del cooperativo ofrece unas cuantas pistas de cómo combinaréis el uso de armas de fuego con la contundencia de bates y palos.







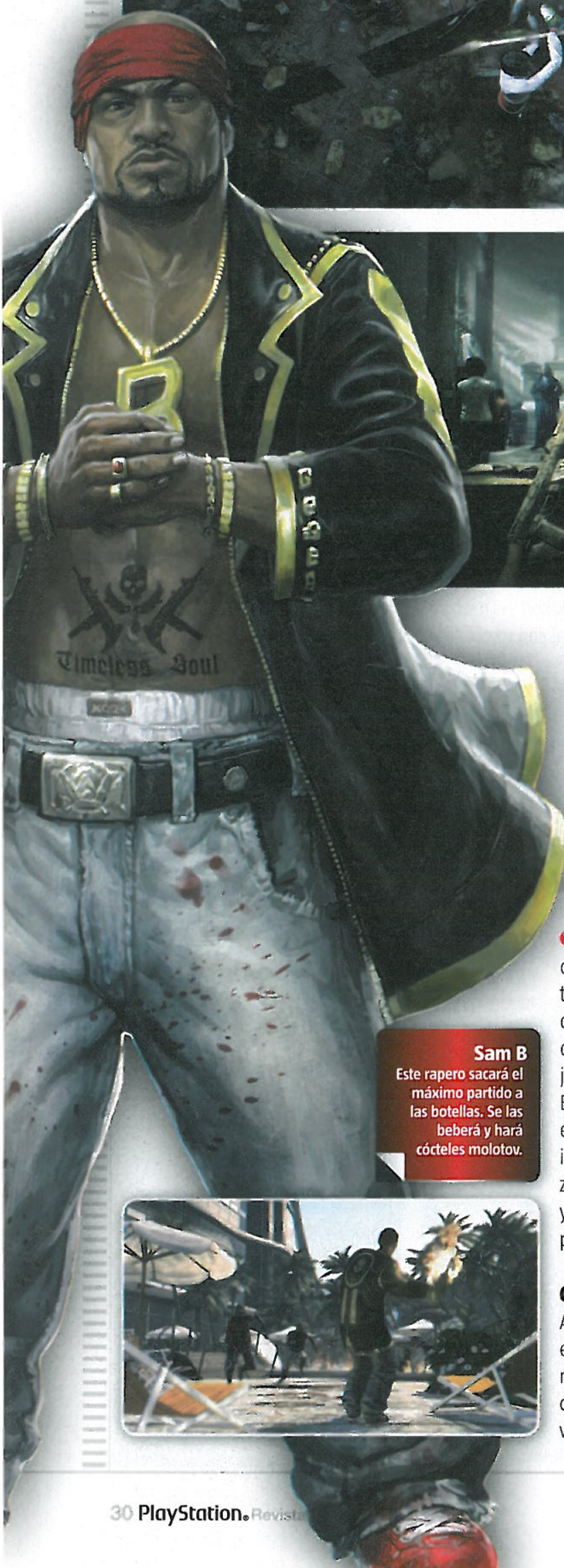
CUIDA TU ARSENAL. Tus armas irán perdiendo filo y efectividad con el uso. Busca un banco de herramientas y usa tus puntos de experiencia para devolverlas a su estado original, mejorarlas o para combinarlas con otros objetos, logrando resultados tan sorprendentes como efectivos.






En Dead Island podrás usar armas de fuego, pero más te vale aprovechar la munición, porque no abundará.





Sam B
Este rapero sacará el máximo partido a las botellas. Se las beberá y hará cócteles molotov.



primeros ataques y contagios de los zombis. El hecho de situar la escena en plena fiesta, en lugar de en un tenebroso cementerio, aumenta aún más la sensación de desamparo, el temor a encontrar la muerte detrás de cada esquina. Y ese sentimiento no te abandonará jamás durante las 25/30 horas que durará ***Dead Island***. Esto no es *Resident Evil* ni *The House Of The Dead*. No eres un agente del gobierno, ni dispones de armamento ilimitado. Eres un desgraciado al que el apocalipsis zombi le ha pillado en el escenario más insospechado, y que tendrá que recurrir a todo lo que tenga a mano para aguantar vivo al menos una hora más.

CUATRO TÍOS CONTRA UNA LEGIÓN DE MUERTOS

Al comienzo de la aventura, ***Dead Island*** te permitirá elegir entre cuatro personajes. Xian Mei es una recepcionista del *resort* que descubrirá su potencial con los cuchillos y machetes. Sam B es un rapero que vive de explotar su única canción de éxito, y al que el brote le pilla en el *resort* cuando está a punto de subir al escenario. Logan es una estrella de fútbol americano al que un accidente arruinó su carrera y decidió alejar sus demonios trasladándose a Banoi. **Techland** sigue ocultando la identidad del cuarto personaje, aunque la *web* oficial desvela una silueta femenina y un nombre: Purna. Sopesa tu elección porque cada personaje posee habilidades que descubrirás a lo largo de la aventura. Sam B, por ejemplo, sacará toda su agresividad al darle un tiento a una botella. Y aunque Vincent Kummer, *Brand Manager* de **Koch Media**, no quiso revelar el nombre, hay un personaje que manejará las armas de fuego mejor que el resto.

¿Armas de fuego? Abandona esa sonrisa, porque esto no es *Resident Evil*. Si encuentras o compras una escopeta (algunos supervivientes harán negocios contigo, vendiéndote armas y munición) más te valdrá guardarla como oro en paño para casos de emergencia. En la mayoría de los casos te verás obligado a usar palos,



Dead Island da un paso más allá en la relación de amor entre los videojuegos y la cultura zombi. Más que nunca, sentirás la soledad y la angustia de ser una presa, uno de los pocos humanos vivos entre un creciente ejército de muertos vivientes con mucha, mucha hambre.







En muchos momentos tendrás que elegir entre proteger a otros supervivientes o actuar de manera egoísta, cuidando de tu propio pellejo. Una acción heroica podría tener su recompensa.



Acepta las misiones que te propondrán otros supervivientes y ganarás dinero y puntos de experiencia.

LA CIUDAD DE MORESBY.

El brote zombi ha hecho verdaderos estragos en esta población. En la demo pudimos rescatar a la gente de la iglesia. En la ciudad nos encontramos con hordas de zombis y un buen puñado de saqueadores.

Reportaje

Los zombis recuerdan a los infectados de 28 Días Después: corren que se las pelan







Los zombis de Dead Island presentarán daños reales, dependiendo de dónde y cómo los zurremos. Mejor apunta a la cabeza porque, aún sin brazos ni piernas, seguirán arrastrándose con la esperanza de lanzarte un bocado.

XianMei
Esta recepcionista es una maestra con cuchillos y machetes. El hacha tampoco se le da nada mal.

machetes, hachas o barras de hierro para quitarte de encima a unos zombis que variarán en agresividad y resistencia. Cuanto más podridos y perjudicados estén, más fácil será acabar con ellos, pero cuidado: no son los lerdos de las pelis de Romero. Los muertos de ***Dead Island*** se asemejan a los infectados de *28 Días Después*, y corren que se las pelan.

UNA PESADILLA EN PRIMERA PERSONA

Una de las grandes virtudes de ***Dead Island*** reside en adoptar, en todo momento, una vista en primera persona que multiplica tanto el realismo como la sensación de angustia. El sistema de combate recuerda inevitablemente a *Condemned*, y al igual que en el juego de **Monolith**, te costará calcular la distancia que debes mantener para zurrar al zombi que tienes enfrente. La cosa se complicará porque hay zombis que no solo muerden, sino que además golpean e incluso blanden armas blancas. En ese caso, mejor cortar el brazo que sostiene el arma y luego dedicarse a despiezar al resto del podrido. En la demo pusimos en práctica otro de los puntos fuertes de ***Dead Island***: la personalización de las armas. Al igual que en *Dead Rising 2*, podrás combinar diversos objetos para crear armas letales, mas allá del típico bate con clavos. Un machete con una batería eléctrica electrocutará a los zombis y un cuchillo con explosivo se convertirá en una estupenda arma arrojadiza. También llegamos a conducir un coche, atropellando de paso a unos cuantos zombis (ojo, porque sus restos acabarán por destrozar el parabrisas). Lo malo es que dejamos tirada a la dueña del vehículo.

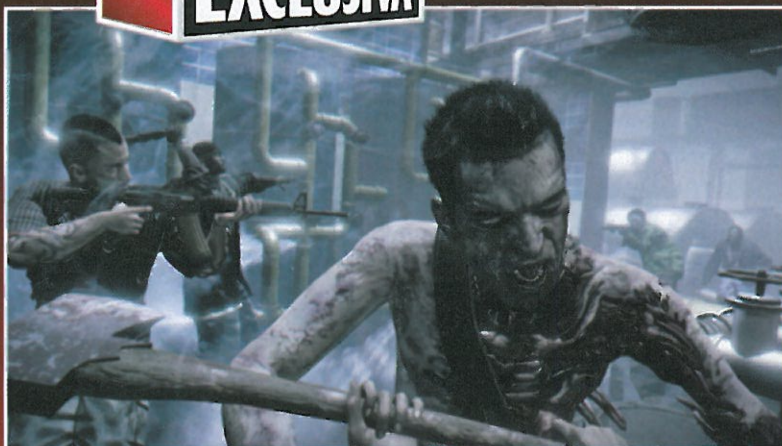
Todo este potencial para descuartizar zombis no podía malgastarse en un simple *arcade*, así que **Techland** ha concebido ***Dead Island*** como una aventura en la que no solo podrás mejorar las habilidades de tu personaje y su arsenal mediante puntos de experiencia -a lo RPG-, sino que además tendrás total libertad para recorrer la isla de Banoi a tu antojo. Contactarás con otros supervivien-



EL MODO COOPERATIVO

NO CAMINARÁS SOLO

El Cooperativo para cuatro jugadores cambia completamente la forma de afrontar ***Dead Island***. Podrás entrar y salir en todo momento en la partida de otros usuarios, así como coincidir con personajes idénticos al tuyo (de lo contrario, tardarías mucho en acceder a una partida en la que no hubiera una Xian Mei). A medida que más jugadores se vayan uniendo a tu partida, más numerosos y resistentes serán los zombis. Podréis intercambiar armas, usar *medikits* para curaros unos a otros y aprovechar las habilidades de cada personaje para desplegar tácticas (por ejemplo, atrayendo a los zombis hasta el lugar en el que tus compañeros estén parapetados, y con el gatillo listo). **Techland** sigue testando este modo, especialmente la manera de integrar en una partida jugadores con distintos niveles de experiencia.



Aunque actuéis como un equipo, habrá momentos en los que cada uno tendrá que proteger su propio pellejo. No te preocupes de los otros y decapita pronto a este fulano, antes de que se le unan unos primos.

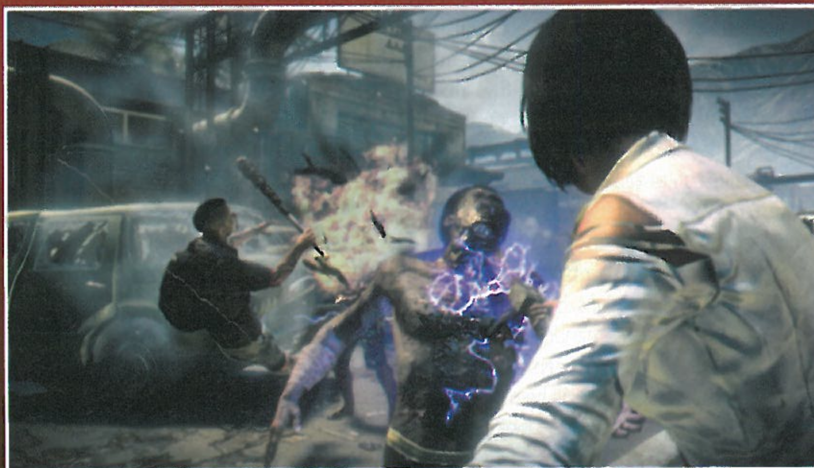




Una táctica tan simple como efectiva: atrae a los zombis hasta un punto elevado desde el que disparar o soltar unos cuantos hachazos.



Techland ha centrado el multijugador en el Cooperativo, sin incluir ningún modo de enfrentamiento. Así que si estás deseando matar a otra cosa que no sean zombis, tendrás que conformarte con los saqueadores.



Una batería acoplada al machete añadirá una festiva descarga eléctrica a cada mandoble. Bonito y efectivo.











El uso de las armas en primera persona nos ha recordado al genial Condemned.



LOGAN CONTRA TODOS.

El tercer personaje jugable desvelado hasta la fecha es esta antigua estrella del fútbol americano, que se destrozó la vida (y la rodilla) en un accidente de coche. Creía que en Banoi encontraría la paz, pero lo único que ha hallado son un montón de zombis con ganicas de mover el bigote.





tes, aceptando o no las misiones que te propondrán (podrás aceptar varias a la vez, obteniendo varias recompensas dependiendo de su nivel de dificultad) mientras sigues la línea blanca, en el radar de la parte inferior de la pantalla, para alcanzar tu siguiente objetivo. Te será muy fácil perderte en una isla que tiene playas, junglas, montañas... y la ciudad de Moresby. Allí tuvo lugar la segunda parte de la *demo*, entre coches destrozados y avenidas plagadas de muertos vivientes, y bajo un cielo encapotado que contrastaba con el soleado arranque del juego. En este escenario tuvimos ocasión de probar el modo cooperativo y sus infinitas posibilidades de diversión. Uno de nosotros se subió a un coche para atraer a las hordas de enemigos, mientras el otro practicaba el tiro al blanco, lanzando el machete a las cabezas de zombis de todo tipo. Además de turistas que apenas ocultaban su podrida carne bajo bikinis y *shorts*, encontramos auténticos despojos andantes, sin brazos y a medio devorar. Descubrimos a los *Suicide Zombies* -unas bombas purulentas con patas que estallan a tu lado- y a *The Ram*, un mameluco con camisa de fuerza, que embiste y te pisotea la cabeza cuando caes al suelo. En Moresby encontramos bocas de alcantarilla que proporcionarán una ruta alternativa ante calles atestadas de enemigos y adquirimos un completo arsenal en el interior de una iglesia, tras liberar a sus parroquianos del acoso de la muchedumbre zombi que se acercó, atraída por el ruido de las campanas.

Cuando creíamos que ya no se podía innovar más en el campo del terror y la aventura, **Techland** nos demuestra que se puede crear algo fresco y apasionante, fundiendo elementos que hemos visto en multitud de juegos de una manera imaginativa. ***Dead Island*** es *survival horror*, es RPG, es acción, es angustia en primera persona y risas en modo Cooperativo. Es una isla preciosa atestada de las criaturas más desagradables que puedas imaginar. Puede que estemos algo saturados de zombis, pero de este juego tardaremos en cansarnos.

ENTREVISTA CON...



VINCENT KUMMER

Brand Manager, Koch Media

¿Cuál fue vuestra inspiración a la hora de crear *Dead Island*?
Llevamos trabajando en ***Dead Island*** desde 2007 y desde el principio buscábamos hacer algo grande. Queríamos incluir elementos de *Fallout*, del cooperativo de *Left4Dead*... pero al final lo que más ansiábamos era enseñar la isla, mostrar cómo un paraíso se convierte en la casa del diablo. El mundo abierto, el juego cooperativo, el elemento RPG... hacen de ***Dead Island*** algo único.

¿En *Dead Island* podremos ir donde queramos desde el principio?
Es un mundo que se va abriendo. Cuando arranca el juego empiezas en el hotel, en la playa... pero a medida que avanza la historia irás teniendo acceso a más zonas. Existen barreras naturales, como la montaña, o zonas con zombis gigantes realmente duros, que impiden el acceso. Pero a medida que vayas subiendo de nivel, o cuando consigas un coche, podrás acceder a nuevas áreas. Por ejemplo la jungla, la ciudad... al principio son inaccesibles, pero cuando te acerques al final de la historia, podrás coger el mapa e ir a donde quieras.

¿La historia arranca de manera distinta, dependiendo del jugador que elijas?
Al principio, un vídeo te presentará al personaje y las razones de por qué está en la isla. Pero a la hora de jugar, los cuatro arrancan en el mismo punto. Simplemente, porque tenemos el modo Cooperativo integrado en el juego y si la historia fuera diferente no tendría sentido a la hora de entrar en la partida de un amigo, ya que su historia sería diferente a la tuya.



3D Compatible Game

PlayStation Network

NAUGHTY DOG

es.playstation.com
uncharteddps3.com

16
www.pegi.info

UNCHARTED 3
LA TRAICIÓN DE DRAKE™

02.11.11
¡RESÉRVALO YA!





PS3
PlayStation 3

SONY
make.believe

LEVEL UP
DUBAI 2011

Directamente importados desde la capital del lujo oriental os traemos los lanzamientos más esperados del gigante japonés Namco Bandai.

BANDAI NAMCO


Como viene siendo habitual en la franquicia, el nuevo Ace Combat traerá multitud de cazas reales como el F-22 o el F-14.







EDICIÓN ESPECIAL

Para los más intrépidos pilotos, Namco Bandai ofrece una edición especial que cuenta con la banda sonora en DVD, contenido digital exclusivo, un cuidado libro de arte y un cuaderno firmado por los desarrolladores.




La cámara especial para los derribos nos mostrará algunos de los momentos más alucinantes del juego.

Por Lloyd 

Como podéis comprobar, nuestra estancia en Dubái fue un verdadero castigo. Playas privadas, buffets kilométricos y piscinas cada 50 metros. ¡El infierno en la tierra!

Sumario

PS3

A LA VENTA EN OCTUBRE 2011

Ace Combat

Assault Horizon

Project Aces ha dado un giro radical a una de las sagas con más solera de Namco Bandai. Un control más accesible, ciudades reales y espectacularidad son las nuevas bazas para su éxito.

Tras dejarnos sin *Ace Combat 6*, **Namco Bandai** se ha redimido de sus pecados ofreciéndonos el nuevo ***Assault Horizon*** para **PS3**. Esta nueva entrega se convirtió sin duda alguna en uno de los juegos más esperados por toda la prensa desplazada al **Level Up** de Dubái y la principal razón de nuestro viaje a la capital mundial del lujo y la ostentación. Por primera vez en la franquicia, el estudio desarrollador **Project Aces** ha decidido trasladar los conflictos en lugares ficticios por emplazamientos reales como la propia ciudad de Dubái, donde a manos de un caza seremos los encargados de defender una refinería de petróleo del ataque de un escuadrón ruso. Miami, Rusia o el continente africano son algunos de los lugares que tendremos que visitar en el próximo ***Assault Horizon***, que contará con hasta 15 ciudades reales. Este cambio drástico dota al título de un realismo que permite una mayor inmersión al participar en batallas en lugares reconocibles por el jugador. Además, cuenta con el conocido guionista Jim DeFelice lo cual promete un modo Campaña mucho más trabajado que en anteriores títulos de la saga.

Uno de los aspectos que más nos llamó la atención durante la presentación, a cargo del productor Kazutoki Kono, fue la notable mejora en el apartado gráfico. Además del realismo ya mencionado, las batallas aéreas se llevan a cabo en escenarios realmente grandes y llenos de acción donde se suceden las explosiones y combates simultáneos entre los contendientes de ambos frentes. Algunos de los momentos más espectaculares los disfrutaremos cuando, tras derribar un caza rival, se active una cámara especial que nos permite ver desde el mejor ángulo cómo el enemigo se estrella y muerde el polvo. Tras este envoltorio tan embellecido, se encuentra un sistema de juego muy renovado, cuyo objetivo es acercar al juego a una modalidad más similar a los *shooter* en primera persona. El primer cambio lo notamos en el control que, aunque podremos personalizarlo como un sistema clásico, por defecto nos toparemos con »



La vista aérea del juego permite ver con todo lujo de detalles la recreación de un conflicto bélico.









Desde Miami a Dubai pasando por Rusia o el corazón de África. La variedad de emplazamientos y su fiel recreación es todo un acierto para el primer Ace Combat que se realiza en un mundo «no ficticio».

un nuevo sistema que simplifica los giros del avión, teniendo únicamente que mover el *stick* a derecha o izquierda para que el avión se incline sin necesidad de maniobras complejas, así como el uso de los gatillos traseros para acercar la vista y disparar la ametralladora al más puro estilo *Killzone*. Otra de las novedades es el uso del nuevo modo Persecución (*Dogfight*) que podremos activar cuando estemos lo suficientemente cerca de un caza enemigo con el fin de derribarlo utilizando la ametralladora, que por primera vez cobra una importancia real. Dicha maniobra será necesaria para derribar a los líderes de los escuadrones enemigos teniendo que evitar que la usen contra nosotros. Para evadirnos cuando estemos en peligro, tenemos a nuestra disposición clásicos como el giro de 360º o la caída en picado. Estos movimientos serán muy efectivos pero complejos de dominar. Todas las misiones no serán contra objetivos aéreos, ya que también habrá momentos en los que tengamos que acabar con baterías terrestres. Mediante el uso del sistema *Airstrike* se desplegará un mapa esquemático en la pantalla que nos indicará los objetivos y dónde podremos activar la ayuda para que los misiles ataquen directamente a las bases terrestres.

Pero sin duda, lo que más expectación levanta en este nuevo ***Assault Horizon*** es la novedad del uso de helicópteros en diversas misiones. En la presentación pudimos ver cómo un *Black Hawk* apoyaba a tropas terrestres acabando con insurgentes que se escondían entre los edificios de una urbe africana. Aquí cambia radicalmente el control gracias a la capacidad de desplazamiento vertical desde un punto fijo, convirtiéndose en misiones de busqueda y eliminación más concienzudas. Un modernizado y nuevo *Ace Combat* para atraer a más público y por el que está apostando fuertemente **Namco Bandai**.

ENTREVISTA CON...



KAZUTOKI KONO

Productor AC Assault Horizon

¿Cual será la duración aproximada de *Assault Horizon*?
Depende mucho de si el tipo de jugador es más directo al atacar o plantea una estrategia. Además, el nivel de dificultad o las ayudas pueden variar la duración total de las aproximadamente 18 misiones de las que se compone el juego. No podemos ofrecer una duración exacta, pero os aseguramos que será una experiencia real e intensa.

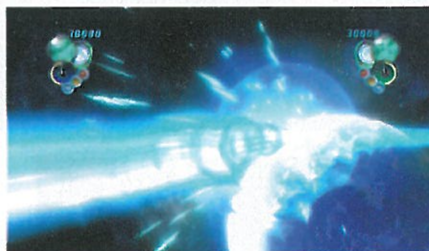
¿Qué tipo de misiones nos podemos encontrar?
Tal y como habéis podido ver, se manejarán bombarderos, cazas, helicópteros y una gran cantidad de aviones de combate. Tanto la variedad de objetivos como el control, dependiendo de la nave que usemos y el lugar donde se desarrolle la acción, dotan de gran diversidad a ***Assault Horizon***.

¿Cómo se os ocurrió incluir el modo Persecución?
La idea de poder cambiar la acción desde el combate lejano a una lucha cercana, en la que tenemos que seguir la estela de un enemigo y derribarlo con las ametralladoras, dota de una mayor intensidad a la acción. Es interesante también el hecho de que los enemigos puedan atacarnos de la misma forma y nosotros tendremos que evadirnos como podamos. Además, con solo apretar dos botones activaremos este modo de una forma muy sencilla.

¿Cómo funcionará el sistema de daños?
Conforme el jugador vaya sufriendo ataques el avión sufrirá daños que serán visibles y tendrá que retirarse de la acción cuando la pantalla empiece a ponerse roja.







Los famosos kamekameha lucen mejor que nunca e inlcuso su estela se dejará ver por los escenarios más interactivos de toda la saga de Dragon Ball.





A LA VENTA EN 2011

PS3

Dragon Ball Game Project

Lavado de cara y vuelta al sistema Tenkaichi

Una vez más Goku y sus amigos vuelven a **PS3** para ofrecernos el que promete ser su mejor título de la generación. Parece que esta vez los desarrolladores de **Spike** han apostado fuerte con esta nueva entrega renovando los gráficos, actualizando a los personajes y utilizando diseños sacados directamente del dibujo original del manga de *Dragon Ball Z*. Gracias a esto, el nuevo ***Game Project*** contará con escenarios de batalla en entornos totalmente destruibles y efectos de golpes y ondas expansivas más espectaculares que nunca. Tras los intentos de renovar el sistema de combate, **Spike** ha apostado por volver a lo seguro, recuperando la fórmula que triunfó con la serie *Tenkaichi* y que resulta accesible desde un primer momento, aunque compleja en niveles altos. El título parece que se volverá a ubicar en la *Serie Z*, y aunque todavía no sabemos hasta dónde abarcará la Campaña, sí podemos confirmar que se mantendrá la música y doblaje original de la serie. A finales de este mes habrá un evento en París que nos proporcionará más detalles para el próximo número.

PSP

Naruto Shippuden U.N. Impact

Revisa el anime de Naruto solo o en compañía a mamporro limpio

Un nuevo juego de *Naruto* llegará a nuestra portátil este mismo año. Esta nueva entrega deja la lucha *1 Vs. 1* para centrarse en ofrecer un completo modo Campaña que abarcará desde los comienzos de la serie hasta los capítulos más actuales, y en el que iremos avanzando acabando con multitud de enemigos al estilo de los clásicos *beat'em-up*. Lo podremos disfrutar tanto de forma individual como con un amigo gracias a la función *ad hoc* y con la posibilidad de elegir entre los personajes más relevantes del universo *Naruto*. El nuevo sistema de control implementado en esta entrega simplifica los *combos* y lo hará más accesible para enfrentarnos a una gran cantidad de enemigos de forma simultánea. Otro añadido interesante será el modo *Fresh Boss Battles* que incluirá épicas batallas con adversarios como El Demonio de Ocho Colas.





A LA VENTA EN 2012



Reportaje
LEVEL UP
DUBAI 2011
BANDAI NAMCO



Los espectaculares jefes de fin de fase seguirán siendo una de las señas del próximo Dark Souls. Y no creáis que por tener ese tamaño serán lentos. Un par de golpes y serás historia.







EDICIÓN ESPECIAL.

Para los más valientes aventureros habrá una Edición Limitada que incluirá una guía del juego, la banda sonora original, una serie de documentales del making of y un cuidado libro de arte. Todo ello por el mismo precio con la reserva del juego.

PS3 Dark Souls

O como hacer más grande si cabe la genial prouesta de Demon's Souls

Denominar a *Demon's Souls* como el juego más frustrante y satisfactorio de esta generación, no sería una mala definición. Bajo la misma propuesta de reto nos llega la secuela encubierta de **From Software** que nos vuelve a trasladar a un mundo de oscuridad y enemigos imposibles donde la supervivencia se ha vuelto más cara, aún si cabe. La base jugable no ha cambiado mucho en lo que se refiere al hecho de ir avanzando lenta y cuidadosamente con un personaje editado por nosotros previamente (podremos elegir entre 10 clases distintas) mientras que vamos eliminando enemigos y recolectando sus almas hasta llegar a descomunales jefes finales. Las novedades principales vienen en la implementación de gran número de trampas como pinchos, bolas rodantes, cofres «sorpresa» y un ingente número de trabas que **From Software** ha ideado para hacernos la vida imposible. La concepción de la Campaña también ha sufrido importantes cambios, incluyendo esta vez una aventura en un mundo abierto en el que la exploración se verá potenciada y donde podremos realizar tareas secundarias, e influir con nuestra forma de actuar en el desenlace de la historia. Además, se han incluido un mayor número de armas y magias, hilarantes enemigos y nuevos movimientos de personajes.

Como colofón, volveremos a contar con un modo multijugador con multitud de opciones en el que podremos conocer el progreso de otros jugadores en las zonas que estemos explorando, un modo cooperativo con capacidad para hasta cuatro jugadores y la posibilidad de hacer alianzas con nuestros amigos para enfrentarnos a otros grupos de jugadores.

A LA VENTA EN OCTUBRE 2011



Esa piedra de grandes dimensiones es solo una de los cientos de trampas que From Software nos ha preparado.









Aunque no se va a convertir en un referente gráfico, hemos de decir que se nota bastante mejoría entre Dark Souls y su antecesor Demon's Souls.



¿Pero esto qué es? ¿Un tritón barrigudo de alcantarilla cabreado? Pues que sepáis que es de lo más «normalito» que os vais a echar en cara en Dark Souls.

ENTREVISTA CON...



KEI HIRONO

Productor de Dark Souls

¿Podemos considerar *Dark Souls* como una secuela directa de *Demon's Souls*?
Aunque no podemos negar que haya ciertas similitudes entre ambos juegos, hemos querido realizar un título completamente nuevo. En esta ocasión hemos querido crear un mundo abierto casi totalmente accesible desde el principio de la aventura en el que podremos avanzar a nuestro antojo, realizar tareas secundarias o influir con nuestra manera de actuar en el desarrollo de la historia.

¿Nos haréis sufrir aún más de lo que lo hicimos con *Demon's Souls*?
Más que dificultad podemos hablar de complejidad. Además de preocuparos de los enemigos encontraréis multitud de trampas, caminos, *puzzles* y opciones que hacen que ***Dark Souls*** suponga un verdadero reto para los jugadores. No faltarán tampoco las clases que podremos evolucionar y multitud de armas y magias nuevas.

En *Demon's Souls* soprendió mucho el modo On-line por su originalidad y por estar bien adaptado a un juego de rol, ¿repetiréis fórmula nuevamente?
Todavía no podemos revelar todos los detalles sobre el multijugador, aunque sí os podemos decir que si estáis conectados mientras exploráis una zona podréis saber si otros jugadores están en el mismo lugar y cómo va su progreso. También hemos incluido un modo cooperativo que estará disponible para hasta cuatro jugadores. Además, se podrán hacer alianzas con esos jugadores para enfrentaros a otros en lo que puede denominarse algo similar a un sistema de clanes.


La fidelidad en la recreación de todos los detalles del monoplaza es asombrosa, como podéis ver en la imagen.









F1 2011

Todo lo necesario para disfrutar del deporte rey de la velocidad

Tras varios años de sequía de títulos de F1, la pasada temporada **Codemasters** recogió el testigo para traernos un más que notable simulador del campeonato de velocidad por excelencia. Para este 2011 tendremos un juego, si cabe, más completo que el año anterior con todo lo que os podáis imaginar para recrear fielmente el Campeonato del Mundo. Empezando por las licencias, ***F1 2011*** cuenta con absolutamente todos los pilotos, escuderías y circuitos, incluyendo los dos nuevos trazados de este año (Buddh en India y el mítico Nürburgring en Alemania).

Gracias a la mejora del motor *EGO* también se ha avanzado en lo que al sistema de físicas y fidelidad de circuitos se refiere, incluyendo nuevos efectos climáticos como nubes dinámicas, lluvia de distinta intensidad o la transición día/noche en circuitos como Bahrein. Tampoco se han olvidado de añadir los nuevos cambios en el reglamento como el *KERS* y el *DRS* que dotarán de mayor emoción a las carreras al permitir realizar espectaculares adelantamientos. También podremos interactuar como pilotos con elementos ajenos a la carrera, como las ruedas de prensa, mejoras en el *box* o incluso seleccionar nuestra propia celebración. Todo ello con la posibilidad de elegir la dificultad según nuestro nivel de pericia con un gran cantidad de opciones sobre los ajustes del monoplaza o el sistema de ayudas en carrera.

Por si con esto no tuviérais suficiente, por primera vez se incluirá un campeonato multijugador en el que podremos compartir equipo con un amigo a pantalla divida y las carreras On-line se verán ampliadas a 16 jugadores de modo simultáneo.

Una secuela que promete mejorar mucho a su antecesor y que se adaptará a todo tipo de amantes de las carreras. Una pena que haya que esperar hasta septiembre para poder echarle el guante.







Ridge Racer Unbounded

Otra apuesta por la moda del género: la destrucción

PS3

Los creadores de *FlatOut* son los encargados de dar un nuevo aire a la saga de conducción de **Namco Bandai**, que por primera vez se desarrolla fuera de Japón y que tendrá una mezcla de elementos clásicos de la franquicia con el nuevo aire proporcionado por **Bugbear**. El nuevo sistema de juego es mucho más caótico y frenético, ofreciendo circuitos urbanos con cantidad de objetos destruibles que podremos utilizar contra nuestros rivales o en nuestro propio beneficio, así como distintos atajos y caminos paralelos por descubrir para llegar antes a la meta. El juego se ambienta en una ciudad ficticia de Estados Unidos con elementos que recordarán a urbes como Chicago o Nueva York, en el que encarnaremos a un piloto novato con ganas de hacerse un nombre. ***Unbounded*** tiene un marcado carácter *arcade* tanto en la conducción como por el añadido de marcadores de puntos según nuestra pericia en las carreras. Visualmente destaca el motor de físicas, seña característica de todos los juegos de **Bugbear**. Con lo mejor de títulos como *Split Second*, *Apocalypse* o *Paradise* nace el nuevo ***Unbounded***.





BodyCount

El sucesor espiritual de Black por fin llega a PS3 y con ganas de dar mucha guerra

PS3

Tras varios retrasos y rumores de una posible cancelación, por fin parece ver la luz el proyecto de los creadores de **Black** (quizás el mejor *shooter* del catálogo de **PS2**). ***BodyCount*** hace una fuerte apuesta por la destrucción para hacerse un hueco en el ya saturado género de los FPS. Bajo el papel de un agente secreto tendremos que acabar con los malvados planes de una organización que se dedica a manipular conflictos por todo el mundo. Nada nuevo bajo el sol, aunque lo que realmente destaca del juego son los combates, en los que la cantidad de elementos destruibles, la intensidad del *gunplay* (podremos disparar y matar a un adversario a través de una pared) y las diversas formas de acabar con los enemigos propiciarán batallas memorables. ***BodyCount*** contará con diversas armas como rifles de asalto, fusiles, minas o granadas y variedad de escenarios -desde el desierto en África, a instalaciones tecnológicas ultramodernas- que disfrutaremos tanto en la Campaña como en el multijugador competitivo contra otros jugadores o cooperativo barriendo oleadas de soldados.



Como es tradición de Tales Of, los combates son en tiempo real, con la novedad de cambiar de estilo de lucha automáticamente en esta entrega.



La mano de Mutsumi Inomata se nota claramente en el diseño de los personaje del nuevo Tales Of Graces. Todo un artista del pincel electrónico.



PS3

Tales Of Graces

Un estreno por todo lo alto para los amantes del RPG japonés

Una de las más gratas sorpresas del **Level Up** de este año ha sido la confirmación de ***Tales Of Graces*** para **PS3** en Europa. Aunque haya que esperar hasta el próximo 2012, por fin podremos echar el guante a la última entrega de una de las sagas de rol más aclamadas de los últimos años. El nuevo ***Tales Of Graces*** se desarrolla bajo el trasfondo de un conflicto bélico entre tres reinos distintos por la supremacía del mundo y en el que nuestros personajes se verán inmersos. En esta entrega se han hecho cambios en el sistema de combate para dotar al jugador de la opción de elegir entre distintos estilos de lucha y armas de una manera automática, profundizando más si cabe en un sistema que ya contaba con muchas posibilidades. Un JRPG de calidad que se agradece en tiempos de escasez del género y que llegará a **PS3** el próximo año.



David Russell será casi un Magneto moderno gracias a su capacidad para manejar la gravedad a su antojo y atraer objetos.







PS3

Inversion

Desafía la ley de la gravedad en el shooter más ambicioso del próximo año

A LA VENTA EN FEBRERO 2012

Si en *TimeShift* el protagonista principal fue el tiempo, **Saber Int.** juega esta vez con la gravedad y el espacio. Solo hay que pararse a pensar un momento para darse cuenta de las posibilidades que puede llegar a dar un sistema de juego en el que podemos hacer levitar grandes objetos, lanzar enemigos al vacío, cambiar el plano de acción al subir por una pared vertical o disparar a enemigos invertidos en el techo de una cueva.

Todo esto y esperemos que mucho más, es lo que se han propuesto hacer para ofrecer un *shooter* en tercera persona que salga de los esquemas clónicos y ofrezca una propuesta distinta.

Bajo el papel de David Russell nos convertimos en un agente de la ley que ha perdido a su familia por una invasión alienígena y que decide unirse a la resistencia para vengarse. A partir de ahí el juego gira en torno a dos factores clave. El primero es el uso de un dispositivo que permite manipular la gravedad atrayendo o rechazando objetos, y tiene múltiples utilidades tanto para crear coberturas como para acceder a zonas innacesibles, eliminar enemigos a corta distancia o derruir zonas enteras. Y el segundo, son los escenarios, que son amplios y con gran capacidad para destruir e interactuar en ellos. Además, contamos con un notable repertorio de armas de fuego que permite variar a la hora de eliminar enemigos y un mejorado sistema de coberturas al estilo *Uncharted*. Aunque todavía se encuentra en un periodo temprano de gestación y no sabemos cómo funcionará el modo cooperativo y competitivo, podemos asegurar que con tiempo y mimo ***Inversion*** puede ser una de las sorpresas del próximo año 2012.

Soul Calibur V

Nuevos personajes y viejos rockeros

PS3

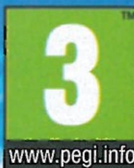
A LA VENTA EN 2012

Regresa una de las franquicias de lucha más importantes de la actualidad con una nueva entrega y ganas de renovar la vieja, pero exitosa, fórmula. Prueba de ello será la aparición de un nuevo protagonista llamado Patroklos (hijo de Sophitia) que promete erigirse en el centro de la historia que se desarrollará 17 años después de los hechos acaecidos al final de *Soul Calibur IV*.

Este y otros nuevos guerreros aún por desvelar compartirán plantel con antiguos luchadores como Sigfrid o Mitsurugui, a los que veremos ya más entrados en años. Como aliciente también retornará la espada *Soul Edge* que actuará como contrapunto al poder de *Soul Calibur*. Todo ello con el sistema de combate habitual, aunque con mejoras que permitirán mayor fluidez, como el movimiento en ocho direcciones y la promesa de una notable mejora para el modo On-line.







APE ESCAPE™

¡Salvar la tierra nunca fue tan divertido!

Un ejército de monos viaja en el tiempo para intentar conquistar el mundo y sólo tú puedes evitarlo. Utiliza increíbles artilugios como la Red Atrapamonos y el Platanizer con tu mando PlayStation Move.

El Juego Es Sólo El Principio.

es.playstation.com

Ahora todas las novedades de PlayStation gratis en tu móvil con la aplicación de PlayStation.







PS3
PlayStation 3

SONY
make.believe





La novela en que se basa la serie Metro era una reflexión en clave post-apocalíptica de la sociedad rusa. El juego es algo más rotundo y directo.

EXCLUSIVA

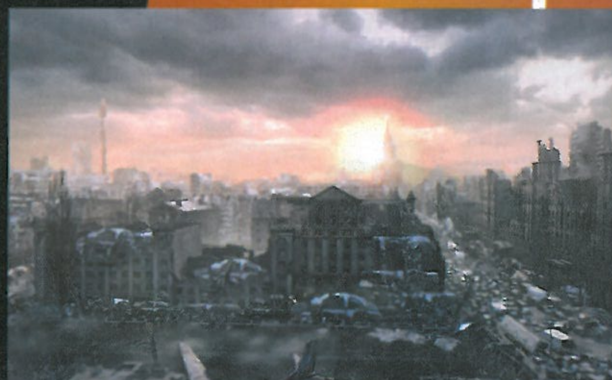
METRO LAST LIGHT™

Por Raúl Fuzz

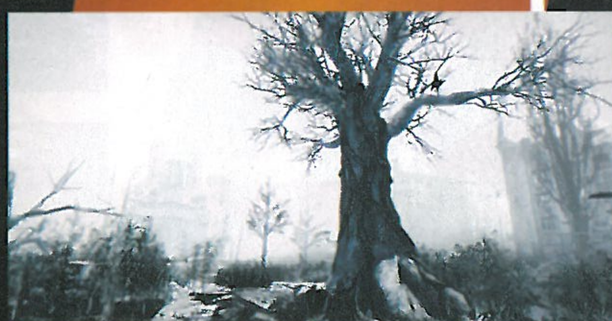














Los túneles del metro moscovita fueron la salvación para un puñado de humanos. Sus hijos luchan por el control y la hegemonía.

OJO CON EL PÁRAMO.

Los exteriores en ***Metro Last Light*** son tan peligrosos como espectaculares. **4AGames** ha puesto un esfuerzo considerable en dar vida al Moscú devastado por la radiactividad que imaginó Glukhovsky en su novela.

Moscú, post-apocalipsis nuclear, páramo exterior y estaciones de metro como último reducto de las diferentes facciones que reconstruyen la sociedad... Y balas, muchas balas, y muchos enemigos sobre los que dispararlas. Bienvenido al horror balístico post-nuclear de Metro.



Los usuarios de **PlayStation** no pudimos disfrutar de *Metro 2033*, el juego que adaptaba de forma bastante libre la novela homónima de Dmitry Glukhovsky. *Metro* contaba la historia de Artyom, un joven criado en un Moscú devastado por el Apocalipsis nuclear de 2013. Tras este, la red de metro pasó a convertirse en el último cobijo de la humanidad, dividida en facciones de lo más variopinto, cada una intentando recoger los pedazos de la sociedad y, desde las diferentes estaciones convertidas en auténticas capitales de nuevas micro naciones, construir una nueva. Artyom debía resolver el misterio de unos desconocidos seres, los *Dark Ones*, que amenazaban su estación, para lo que en el juego debía conseguir el apoyo de otra distante facción, los *Rangers*, enfrentándose por el camino a las más radicales del páramo (nazis y comunistas) y cuanto mutante se le pusiera por el camino.

SUBAMOS EL VOLUMEN AL 11

Metro 2033 resultó un juego de acción en primera persona con tintes e intenciones de *survival horror* que no acabó de cuajar por cuestiones de mecánica (Inteligencia Artificial y equilibrio del armamento) pero que ofrecía una ambientación interesante. Hace unas pocas semanas pudimos ver por primera vez qué pinta tiene lo que será su secuela, ***Metro Last Light***, que continúa directamente los eventos del primer juego y retoma a un Artyom más curtido como protagonista. En un código *pre-alpha*, montado especialmente para la ocasión, tuvimos la oportunidad de comprobar que ***Metro Last Light*** tiene toda la intención de recoger lo mejor del original y mejorar donde no acababa de funcionar.
La idea, como nos contaba Huw Beynon, se resume en ese dicho tan *rockero*: subir el volumen al 11... sobrepasar los límites de lo anterior. La *demo* que vimos presentaba a Artyom con la misión de infiltrarse en una estación nazi y rescatar a un prisionero. Para ello debía –y esto era la parte principal y más interesante del código – superar un nutrido puesto de guardia.




Salir al exterior en Metro es una aventura peligrosa. El páramo de Moscú acabará en pocos minutos contigo sin un buen equipo.









IMAGINERÍA DEL ESTE.

Metro Last Light es uno de esos juegos realizados por desarrolladores de la Europa del Este (Kiev, en este caso) que transmiten una sensibilidad especial en sus diseños, de armas a vestuario. Tienen cierta pasión por la decadencia y la cochambre que, algún día, deberíamos estudiar.

El jugador tiene dos opciones: o liarse a tiros a la vieja usanza, o usar el sigilo para minimizar riesgos y gastos (algo importante, como se comprobaba en *Metro 2033*, ya que la munición puede usarse como moneda de cambio para mejorar equipo a lo largo del juego, algo que también ocurrirá en ***Last Light***).

Pudimos ver, por tanto, dos versiones del mismo escenario, jugadas de distinta forma. En la primera, el intento de sigilo falló, y el juego lució sus bazas más contundentes: enemigos fieros y balística desatada con cuerpo a cuerpo brutal incluido, destrucción abundante de escenario, disparos a través de las paredes y una acción dinámica, fluida y resuelta bastante atractiva a primera vista. En la segunda, pudimos comprobar cómo ***Metro Last Light*** realmente ofrece motivos para jugar en modo «*ninja* invisible». Artyom podía moverse en silencio estudiando y calculando rutas de guardias, atacar a corta distancia con el cuchillo e ir acercándose a las diferentes fuentes de luz para apagarlas (lámparas de gas, bombillas, etc.) y manejarse entre la oscuridad. Los guardias parecían responder de forma muy natural a los diferentes sucesos: mosqueados ante la ausencia de un compañero o un pequeño ruido que acuden a investigar, curiosos ante un fuego provocado al reventar una lámpara de gas – lo que ofrece una buena cortina de humo durante al menos un rato –, etc. ***Metro Last Light*** da la impresión de ser un juego que puede funcionar a dos niveles muy distintos, el caos de la acción desatada o la calma tensa del sigilo.

DESDE MOSCÚ CON HORROR

El juego no se queda aquí, claro. *Metro 2033* era un título de corte muy cinematográfico y **4AGames** quiere repetir el mismo espíritu, la misma atmósfera agobiante. Salir al exterior seguirá siendo un riesgo letal, teniendo que cuidar y mimar nuestra máscara de gas, y el equipo repetirá ese delicado equilibrio entre cochambre y efectividad, aunque revisado y mejorado. Habrá más armas y algunas tendrán implicaciones muy físicas cuando su funcionamiento manifieste peculiaridades mecánicas (es lo que tiene el *do it yourself* post-apocalíptico).

Es todavía muy pronto para levantar entusiasmos pero, desde luego, ***Metro Last Light*** parece un juego al que seguirle la pista muy de cerca para ver su evolución. A fin de cuentas, esto era solo una *pre-alpha*, y lucía condenadamente bien.

ACCIÓN DESENFRENADA O SIGILO CONTENIDO: LA ELECCIÓN SERÁ SOLO DEL JUGADOR





Los mutantes pueblan algunas zonas tanto del exterior como de la red de túneles de Moscú. Un poco enfadados sí están...

Las diferentes estaciones se han convertido en capitales de diferentes facciones. Un buen sitio para comerciar... o morir acribillado.

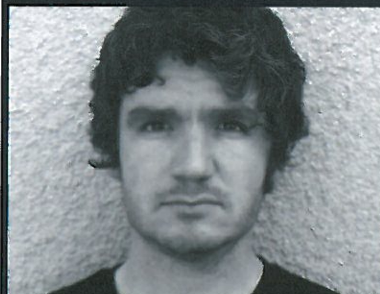




Una de las quejas del primer juego fue que la IA no era consistente y afectaba a la posibilidad de elegir entre sigilo o acción directa. Es la principal mejora en Last Light.



ENTREVISTA CON...



HUW BEYNON

Director de Comunicaciones de THQ

¿Cómo es el trabajo desde THQ con 4Agames, que están en Kiev?
Bueno, ellos básicamente deciden cómo será el juego. La idea es darles libertad creativa total para que creen el juego que quieren. Si te fijas, se nota que no es un título occidental al uso. Hay algo de su forma de hacer las cosas que se cuela en el juego. Nuestro papel está en allanar un poco el camino para las audiencias occidentales, buscando un poco de compromiso.

¿Habéis cambiado algunas mecánicas del juego?
Algunas cosas sí, pero en general el trabajo ha consistido en limar asperezas. Principalmente en temas de IA: queremos que la posibilidad del sigilo sea real, dando siempre la opción al jugador. Otra área de mejora son algunas mecánicas de combate. Aquí no eres un súper soldado y tus armas están un poco hechas polvo. Pero en *Metro 2033* parecía que eran, aún así, demasiado débiles y a veces no sabías siquiera si estabas acertando o no. Queremos mejorar todo esto visualmente, que se vea si estás dando en carne o sobre una pieza de armadura, esos detalles visuales que hacen del combate una experiencia mucho más rica y gratificante.

¿Habrá diferentes consecuencias entre jugar con sigilo o a tiro limpio?
No en cómo avanza la historia, pero sí en cómo se desarrollan los niveles. La historia no dependerá de ello. Es más una opción para que cada jugador progrese como le guste más. Aunque, claro, el sigilo te permite ahorrar munición, por ejemplo, así que al final sí afectará de algún modo al desarrollo...

Reportaje



PS3

Disney · Pixar Cars 2

Una escapada a las afueras de Londres fue el destino elegido por Disney Pixar para darnos a conocer en primera persona todos los detalles de la segunda entrega del videojuego Cars







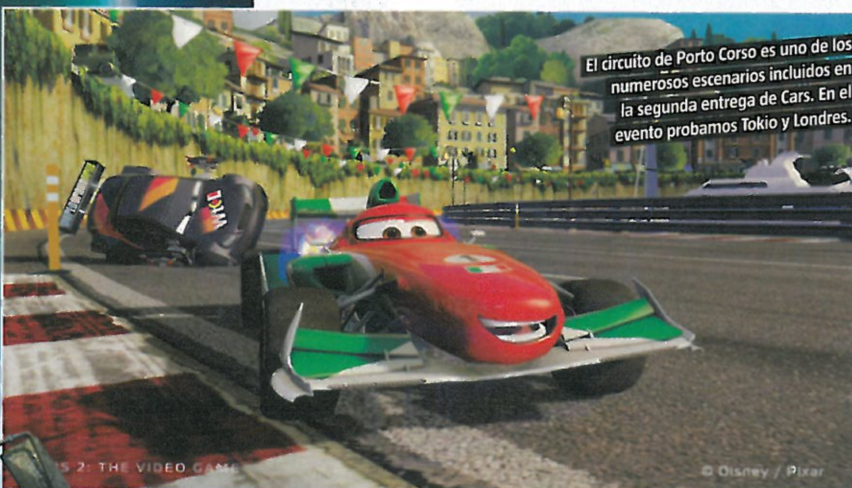
Locas carreras llenas de emoción donde podrás desafiar de nuevo a cualquier jugador con el clásico Rayo McQueen y el resto de protagonistas.







Más coches. Descubre los nuevos personajes, todos cargados de armas y gadgets para deshacerse de sus rivales.



El circuito de Porto Corso es uno de los numerosos escenarios incluidos en la segunda entrega de Cars. En el evento probamos Tokio y Londres.





Fue allá por 2006 cuando la primera edición de *Cars*, en **PS2** y **PSP**, salió al mercado. Un juego de conducción que mezclaba carreras con misiones y permitía jugar con hasta diez vehículos en 50 circuitos diferentes. Pero de eso han pasado ya cinco años y esta vez han querido ir más allá. Tras el éxito obtenido con *Toy Story 3*, el equipo de desarrolladores **Avalanche Software** ha querido repetir con **Pixar** y crear esta vez la segunda entrega de *Cars*.

Para probar en primera persona la última apuesta de **Disney**, nos trasladamos a un circuito de carreras de la ciudad de Northampton, 90 km. al noroeste de Londres, desde donde os traemos nuestras primeras impresiones. En el segundo largometraje, nuestros protagonistas *Rayo McQueen* y *Mate* viajarán a cinco países distintos para participar en la Carrera de Campeones donde se decidirá cuál es el coche más rápido del planeta. Una vez en Tokio, *Mate* se verá involucrado en una trama de espionaje internacional al salvar la vida de un agente secreto británico Aston Martin llamado *McMissile*. Una vez más estos simpáticos personajes de cuatro ruedas se las tendrán que arreglar para proteger la integridad de *Radiador Springs*.

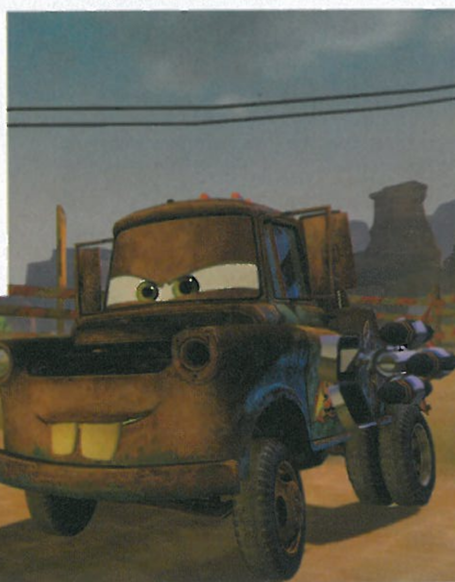
Sin embargo, el videojuego tiene lugar después de los acontecimientos de la película, donde los personajes pasarán a ser entrenados en la academia para espías llamada *C.H.R.O.M.E.* Allí podrás elegir no solo a los personajes exclusivos de esta nueva entrega, como *Finn McMissile* o la agente secreta británica *Holley Shiftwell* sino que también los de la primera película pasarán a convertirse en los mejores espías del mundo. El juego permite opción multijugador hasta para cuatro jugadores simultáneos, lo cual es ideal para reunir a los amigos, o a la familia al completo, y poner a prueba sus habilidades al volante.

La base del juego se centra en las misiones *C.H.R.O.M.E.*, que vienen a ser el tradicional modo Campaña. Dentro de esta modalidad, deberemos completar hasta seis niveles diferentes, los cuales se componen de gran variedad de modalidades de juego, como el modo Carrera o el de Batalla, que incorpora *gadgets* y armas para usarlos contra tus rivales y ganar así la carrera. A medida que vas avanzando por los diferentes niveles, ganarás Puntos Espía, los cuales servirán para desbloquear nuevos escenarios y personajes. Además de esto, existen dos misiones espía: la primera consiste en perseguir y atacar al enemigo antes »

Toda la magia y acción de la película trasladada al videojuego









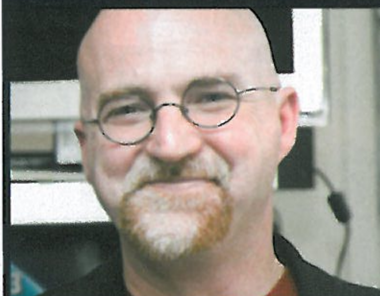
de que el tiempo se acabe. Esta opción permite acostumbrarse al uso de todos los diferentes *gadgets* y armas y saber qué es lo que hace cada uno. La segunda de ellas te ayuda a conocer las pistas, con el objetivo de seguir la ruta del coche de seguridad mientras recoges las baterías que va dejando a su paso y reunir así mayor energía. También tenemos las opciones multijugador, dependiendo de cada una de las cuales podrás bien competir dentro de un estadio, bien tener que deshacerte del mayor número de coches enemigos posible o jugar al estilo Captura la bandera. Por último, existe la posibilidad de crear tu propia competición, personalizando tus modos de juego dependiendo de tus preferencias.

Cada coche tiene la capacidad de saltar, conducir hacia atrás de manera que puedes ver por detrás lo que está pasando, ir a dos ruedas para traspasar los lugares más difíciles o incluso la opción *Turbo*, capaz de alcanzar velocidades de infarto. Todos los personajes del juego tienen su propia personalidad permitiendo una extensión natural de la película. Cada escenario dispone de sus propias características especiales, como por ejemplo el circuito de Tokio, donde habrá contenedores gigantes dispuestos a aplastarte a su paso. Por otro lado, los *gadgets* del juego hacen que las carreras sean aún más divertidas, pues te permiten noquear a tu adversario por un determinado tiempo y poder lograr así la victoria.

Locas carreras al más puro estilo *ModNation Racers* o *Crash Nitro Kart*, esta vez con mucha más acción y gráficos de nueva generación. En definitiva, nos hemos llevado una muy buena impresión de lo que va a ser ***Cars 2***. Si bien no dispone de opción On-line, se confirma la posibilidad de jugar en 3D, en exclusiva para **PlayStation 3** y televisores compatibles. Una apuesta fuerte de **Avalanche** convirtiendo así a ***Cars 2*** en uno de los pocos videojuegos juveniles en 3D hasta el momento. Ahora solo queda esperar al próximo 24 de junio, que será la fecha en que salga a la venta la versión **PS3**. Mientras tanto, los usuarios de **PSP** tendrán que aguantar un poco más, hasta otoño, para disfrutar con la versión que los españoles **Virtual Toys** están preparando para ellos.

Los dos modos multijugador hacen que el juego sea aún más largo y entretenido

ENTREVISTA CON...



JONATHAN WARNER

Senior Producer de Cars 2

¿Cuánto tiempo habéis empleado en este proyecto?
Hemos dedicado más de 2 años en el desarrollo de ***Cars 2***. Ha sido un duro trabajo y por eso estamos deseando verlo salir a la luz.

¿Cómo de estrecha fue la relación con Pixar a lo largo del desarrollo del videojuego?
Fue una relación muy cercana. Colaboraron con el guion, la animación, el trabajo artístico... desde el principio hasta el final.

¿Saldrá algún tipo de contenido descargable posterior al estreno del videojuego?
¡Sí! Ofreceremos diferentes contenidos para **PS3** y se llamarán *Cars Packs*.

¿Podremos jugar a *Cars 2* en 3D?
Solo la versión de **PS3** tendrá opción 3D. Siempre que tengas un televisor 3D el sistema lo detectará automáticamente sin necesidad de activarlo. Estamos muy emocionados, ya que somos uno de los pocos videojuegos capaces de emplear tecnología 3D.

¿Qué diferencias encontrasteis en *Cars 2* respecto a *Toy Story 3*?
La principal diferencia fue que en esta ocasión tratábamos con un juego de carreras, lo cual siempre es algo más concreto. Nos supuso un desafío al principio, pero creemos que hemos hecho un gran trabajo.

¿Qué tipo de videojuegos os veis haciendo en el futuro?
Creo que ya hemos definido nuestra misión para el futuro y es la de crear videojuegos para toda la familia. Nos encanta la sensación de poder reunirlos a todos y que jueguen juntos, tanto pequeños como mayores.

CARS 2: EL EVENTO

Northampton International Raceway fue el circuito de carreras elegido para presentar ***Cars 2***. Allí pudimos no solo disfrutar del videojuego y conocer a su productor, John Warner, sino que además tuvimos la suerte de sumergirnos de lleno en la experiencia de conducir un coche con el que competir unos con otros, realizar ejercicios como *slalom*, giro en «J» o *drifting*... Eso sí, provistos en todo momento de un gran casco. Un día entero lleno de sobresaltos, emociones fuertes, descargas de adrenalina y sobre todo mucha diversión. ¡Toda la dinámica del videojuego trasladada a la vida real!



Uno de los instructores nos dio una espectacular demostración de drifting. ¡No lo hagáis en casa!





Nuestra colaboradora Sara «Pista» Cerrada se puso el casco de la Hormiga Atómica antes de destruir este Rover 825 en apenas quince segundos.









SI QUIERES CONSEGUIR UN PODER EXCLUSIVO PARA INFAMOUS 2 VE A LA PÁGINA 99

PS3



Género
Simulador de héroe o canalla
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Sucker Punch
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
Sí (descarga de contenido)
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (2.435 MB)
P.V.P. Recomendado
71,99 € (Ed. estándar y limitada). 131,99 € (Ed. Hero)
www.infamousthegame.com

16

INFAMOUS 2

△ TE ESPERARÉ ○ EN EL LÍMITE ⊗ DEL BIEN □ Y DEL MAL

LA ALTERNATIVA

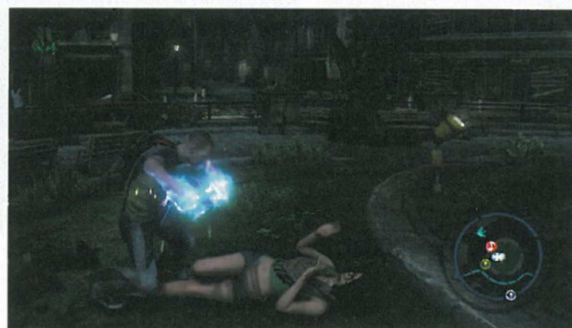


INFAMOUS. Un gran sandbox, a un precio irresistible. Si no lo jugaste en su día, te perdiste algo muy grande.

Por Nemesis




La habilidad de Cole para trepar por las fachadas, cual piojo, le permitirá dar más de una sorpresita a los de la Milicia.







HAZ LO QUE DEBAS... O QUIERAS.

Tus decisiones marcarán la naturaleza de tus poderes y las cosas que podrás hacer con ellos. Si eres bonico y justo, podrás devolver la salud a la gente que agoniza por el suelo. Pero es tan difícil resistirse a patear a los mimos y músicos callejeros...









«*Si quieres probar el carácter de un hombre, dale poder*». La frase no es mía, es de un tal Abraham Lincoln (sí, aquel que la palmó en un teatro), pero viene al pelo para describir la mecánica de ***inFamous 2***, digno sucesor de uno de los mejores juegos de la cosecha 2009. Puestos a repetir la fórmula, los talentosos muchachos de **Sucker Punch** la han enriquecido a todos los niveles, tanto en gráficos como en desarrollo. Quizá haya perdido en originalidad, pero ***inFamous 2*** ha ganado en todo lo demás, y el principal beneficiado de ello es el jugador, que tiene por delante casi 20 horas de libertad total para convertirse en el mayor héroe, o el más temido villano, de la ciudad de *New Marais*. Es hora de soltar chispas.

MÁS GRANDE, MÁS BONITO... MÁS BURRO

Desde el primer minuto de juego, ***inFamous 2*** demuestra haber dado un salto de gigante a nivel visual respecto a su ilustre predecesor. Las malas lenguas dicen que **Sucker Punch** recibió asesoramiento de **Naughty Dog** (los padres de la saga *Uncharted*), algo que no extraña viendo las mejoras en el modelado y la animación de Cole McGrath. *New Marais* supera con creces a *Empire City* en cuanto a detalle gráfico y los jefazos son... bueno, no tendréis que esperar mucho a comprobarlo, porque ***inFamous 2*** arranca directamente con el enfrentamiento contra La Bestia.

Parece exagerado, pero entre la aparición de *inFamous* y su secuela parecen haber transcurrido cinco años, en lugar de dos. Hasta ese punto llama la atención la mejora gráfica del juego. Aunque si tengo que ser sincero, nada de eso me ha impresionado tanto como su mecánica. El juego original fue uno de los mejores exponentes del género *sandbox*, gracias a la libertad que nos otorgaba para convertirnos en héroes o villanos, cambiando con ello la percepción que los habitantes de *Empire City* tenían de nosotros. Aquí vas a encontrar todo eso y mucho más. El *feedback* de los fans de la primera entrega se ha traducido en unas cuantas novedades. Para empezar, Cole cuenta ahora con un arma (el Amplificador), una suerte de garrote electrificado que convierte las peleas cuerpo a cuerpo en una experiencia tan cafre como adictiva. Y ya no tendrás »

PS3

TEST

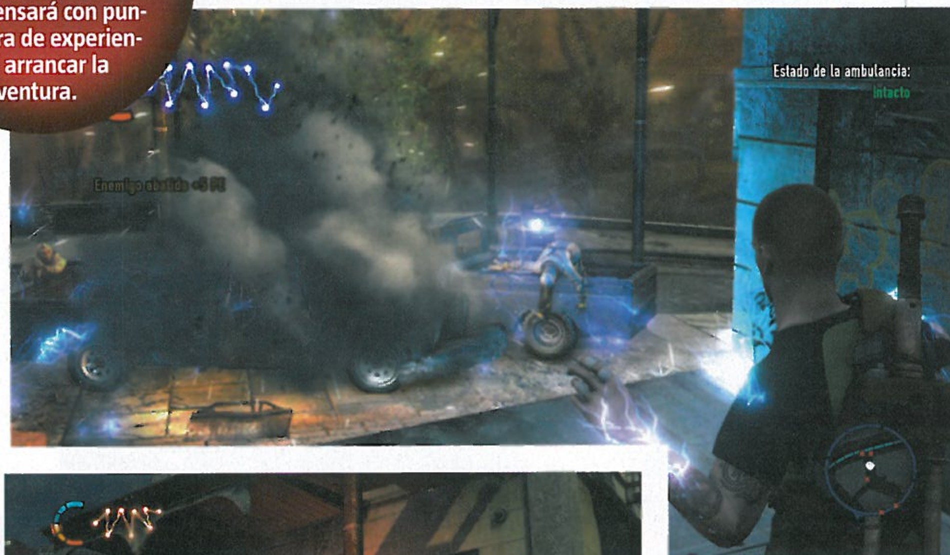




? Sabías que...

Si conservas tu partida del primer inFamous en tu disco duro, esta secuela te recompensará con puntos extra de experiencia al arrancar la aventura.





Ser un héroe no implica ser un pardillo. Ante la chusma miliciana no te andes con chiquitas.





New Marais sobrevivió a las inundaciones, pero no aguantó el tipo frente a los poderes de Cole McGrath.

que hacer el canalla durante horas para saltar del estatus de héroe al de villano, o viceversa (quizás uno de los aspectos más cansinos del *inFamous* original). En mi partida he tenido la oportunidad de cambiar de estatus en unas cuantas ocasiones, gracias no solo al sistemático apaleamiento de músicos callejeros y la injustificada destrucción de calles enteras de *New Marais* (los daños a los edificios son bastante llamativos). En determinados puntos de la aventura se te plantearán decisiones morales que repercutirán no solo en la naturaleza de misiones posteriores, sino en tu propio *karma*. Y tampoco tendrás que jugar muchas horas para comprobarlo. Nada más aterrizar en los pantanos que rodean *New Marais* podrás elegir entre arrasar un barrio de chabolas (matando a sus habitantes) o centrarte solo en la milicia (que junto a los mutantes y los mercenarios sudafricanos componen la corte de enemigos del juego). Tu decisión definirá tu estatus inicial, y el color y variedad de tus poderes eléctricos: Villano (rojo) o Héroe (azul).

NADA MÁS ARRANCAR EL JUEGO PODRÁS DECIDIR ENTRE SER HÉROE O VILLANO

UN HOMBRE DIVIDIDO ENTRE DOS MUJERES

La dualidad Bien/Mal está encarnada por dos personajes secundarios, dos señoras de armas tomar, que intentarán llevarte a su terreno durante tu periplo por *New Marais*. Kuo representa el orden y la justicia, mientras que Nix es el caos y la anarquía. Elegir entre una y otra no solo te permitirá disfrutar de misiones exclusivas, sino que determinará la naturaleza de tus poderes, tras un momento trascendental de la aventura. Bien o Mal, hielo o fuego, Kuo o Nix... la elección es tuya.

En cualquier caso, el principal poder de Cole sigue siendo la electricidad, acompañada de un pulso cinético capaz de arrojar un coche como quien lanza un escupitajo a la jaula de los monos, sin olvidar las nuevas habilidades que iremos desbloqueando al cosechar puntos de experiencia (tanto positivos, como negativos). Lejos de atormentar al jugador con monsergas morales, la grandeza de ***inFamous 2*** -como ya sucedía con la primera entrega-

CANCIÓN DE HIELO Y FUEGO...

SÉ UN CANALLA: ÚNETE A NIX.



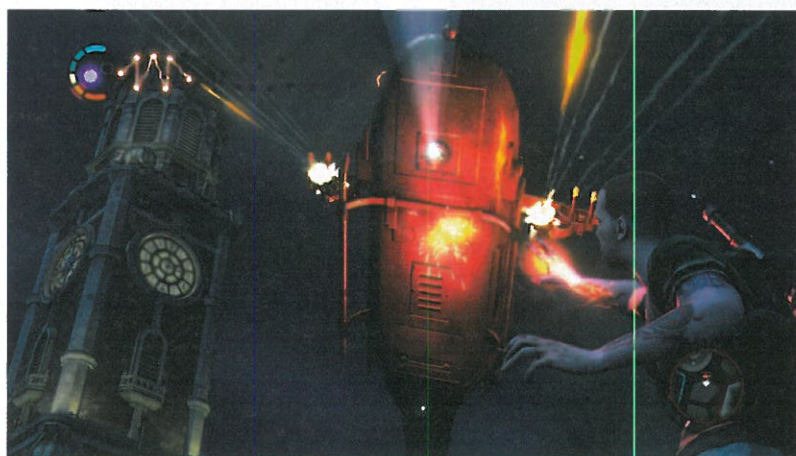


SÉ UN HÉROE: ÚNETE A KUO.



Al margen de tus propias acciones (heroicas o malvadas), ***inFamous 2*** te pondrá frente a decisiones que marcarán no solo el devenir de misiones posteriores, sino la evolución de los poderes de Cole. Por ejemplo, en un punto de la aventura, deberás elegir con quién fusionar tus poderes, si con Nix o con Kuo. Si optas por la primera opción, indudablemente más atractiva, fusionarás el fuego a tus poderes eléctricos, mientras que si te decantas por Kuo, aprenderás nuevos poderes basados en el hielo. Sopesa bien tu elección y disfruta con los resultados.













Ante un enemigo vencido tienes dos opciones: esposarle o absorberle la vida. La última opción es diabólica, pero divertida.



El pulso cinético te permitirá lanzar coches como si fueran pelotillas. Prueba a colar una camioneta en una azotea. Es una risa.







AQUÍ ENCONTRARÁS TODA LA DIVERSIÓN QUE TU CALENTURIENTA MOLLERA PUEDA IMAGINAR

CREA, COMPARTE Y HAZ EL CAFRE.

¿Te crees capaz de diseñar misiones más divertidas que las que aparecen en el juego? Ahora podrás demostrarlo con el editor incluido, con el que podrás compartir On-line tus creaciones. Distinguirás las misiones creadas por otros porque están resaltadas en el juego con el color verde. ¡Ánimo, valiente!

es que no te castiga por comportarte como un auténtico hijo de perra. Al contrario. Los poderes malignos son infinitamente más atractivos que los positivos, aunque uno acaba por conmoverse ante los pobres bastardos que habitan *New Marais*. Será que soy un blando.

HÁGASELO USTED MISMO

Uno de los aspectos más alabados -y publicitados- de ***inFamous 2*** es la posibilidad de crear y compartir tus propias misiones, lo que aporta a este título una vida de juego prácticamente infinita. **Sucker Punch** ha seguido fielmente la filosofía de *LittleBigPlanet* y nos proporciona las herramientas necesarias para construir todo tipo de misiones. Podrás diseñarlas desde cero, o hacer uso de las 19 plantillas disponibles: práctica de tiro, carrera, plataformas, física, narrativa, escoltar, defender... En el momento de escribir estas líneas, ***inFamous 2*** aún no estaba a la venta, pero tuve ocasión de probar algunos niveles creados por **Sucker Punch**, junto con algunos periodistas de medios extranjeros, y las posibilidades de diversión y cachondeo que proporciona el editor son insondables. Eso sí, todo dependerá de tu habilidad y paciencia a la hora de diseñar un nivel. El editor no puede ser más sencillo, pero deberás tener en cuenta que no es lo mismo diseñar un nivel 2D como los de *LBP*, que pensar en tres auténticas dimensiones, por lo que no desesperes si tus primeros intentos no cosechan cinco estrellas entre el resto de usuarios de *PSN*.

La incorporación del editor del niveles es la guinda que convierte a ***inFamous 2*** en una de las experiencias más apetecibles del verano. Pero incluso si no te acercaras a esta opción ni con un palo, encontrarías en este juego toda la diversión -tanto sana como malvadamente cafre- que tu calenturienta mollera pueda imaginar. Ya sea pateando culos de mimos en el parque, como evitando secuestros o enfrentándote a mutantes de varios pisos de altura, ***inFamous 2*** te envolverá bajo sus amorosos brazos y no te permitirá salir a tomar el sol en todo el verano. Estarás pálido como un cadáver, pero serás inmensamente feliz.

EVALUACIÓN



Con el editor de misiones, la diversión es casi ilimitada. El salto gráfico que ha pegado desde el anterior inFamous. Hacer el canalla.



Puestos a ser pejigueros, nos habría gustado tener la oportunidad de destruir New Marais hasta sus mismísimos cimientos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Sucker Punch se ha puesto las pilas: la animación de Cole, la ciudad, los jefazos... son fantásticos.	Sony C.E. suele cuidar al máximo el doblaje al castellano de sus juegos. Y éste no es una excepción.	El concepto sandbox elevado a la máxima potencia. Perderás horas mientras haces el gañán.	No dudarás en jugártelo entero, de nuevo, para acceder a las misiones que dejaste atrás.	Contenido descargable y misiones diseñadas por otros jugadores. Casi nada.	Sucker Punch le ha cogido la medida a la PS3. Técnicamente es de lo mejorcito que hemos visto.	Todo lo que se le pide a una secuela: más grande, más bestia y más divertido que el original.
9,4	9,0	9,4	9,3	9,2	9,3	9,3



PS3



Género
Psycho-punk Action Thriller
Compañía
EA/Grasshopper
Desarrollador
Grasshopper Manufacture
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
65,99 €
www.ea.com/shadows-of-the-damned
18



Usa los disparos explosivos de Johnson para romper los blindajes de los demonios, y el disparo de luz para debilitar el manto de oscuridad que envuelve a tus enemigos.

El demonio Christopher te canjeará los diamantes blancos que hayas recogido por botellas de alcohol, munición y diamantes rojos con los que mejorar las habilidad de García.





SHADOWS OF THE DAMNED



EL MITO DE ORFEO, EN CLAVE PUNK

Un héroe se adentra en el Infierno para rescatar a su churri. La premisa de ***Shadows Of The Damned*** es tan vieja como la historia de la humanidad. Es el mito de *Orfeo*, es la *Divina Comedia* de Dante, es *Ghosts'N Goblins*. Pero en las manos de Goichi Suda, Shinji Mikami y Akira Yamaoka, esta fábula eterna se convierte en algo distinto, irreverente y chiflado. No esperábamos menos de **Suda 51** (*No More Heroes*) y Mikami (*Resident Evil/God Hand*). Juntos, perpetraron hace ya siete años aquella obra de culto llamada *Killer7*, y ahora firman este *psycho-punk action thriller* atestado de referencias al cine de terror, un humor negro y cafre, y una mecánica sorprendente, aunque accesible (sobre todo en comparación a las precedentes creaciones de Goichi Suda). La música de Yamaoka (el alma de la saga *Silent Hill*, ahora en las filas de **Grasshopper Manufacture**) se encarga de aportar el toque inquietante a este *mix* de acción y comedia. Como ya sucedió con *God Hand*, ***Shadows Of The Damned*** puede que no corra la suerte comercial que merece, pero una cosa es segura: aquel que se adentre en el Infierno junto a García recordará la experiencia durante mucho, mucho tiempo.

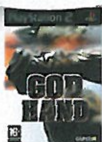
¡CAMINA HACIA LA LUZ, CAROLINE!

Los cinco capítulos que conforman ***Shadows Of The Damned*** son un apocalipsis *shooter* en pos de la sombra de Paula, la novia de García, a través de un Infierno grotescamente cómico. No se puede definir de otra manera un averno en el que los cádaveres (ahorcados, empalados, descuartizados...) se desparraman a pocos metros de candelabros con cabeza de cabra (porque como todo el mundo sabe, en el infierno las cabras son una fuente de luz, como se encarga de desvelarnos Johnson, en uno de sus numerosos chascarrillos).

Lejos de ser un hortera elemento decorativo, las cabezas de choto cumplen un papel primordial en la aventura de García. Su luz protegerá a nuestro héroe de la oscuridad, su principal enemiga. Además de disparar a los demonios con las distintas armas en las que puede transformarse Johnson (pistola, escopeta, ametralladora...), García debe procurar en todo momento mantenerse en sitios iluminados, porque la oscuridad le matará en segundos. Pero irónicamente, solo desde la oscuridad será capaz de distinguir los interruptores que desbloquean algunas puertas, así como detectar los puntos »

LA MÚSICA DE AKIRA YAMAOKA APORTA EL TOQUE INQUIETANTE A ESTE MIX DE ACCIÓN Y COMEDIA

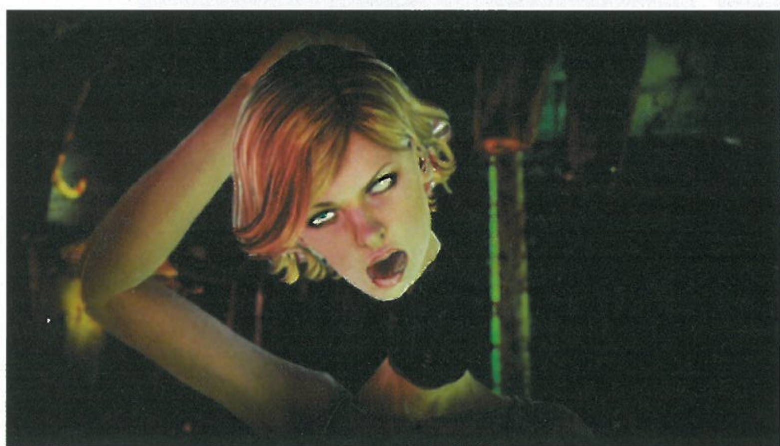
LA ALTERNATIVA



GOD HAND. El tiempo no ha hecho sino agrandar la leyenda de este beat'em-up, la obra póstuma de Clover.







Las terroríficas apariciones de Paula alcanzan tal grado de crudeza que, más que miedo, acabarán provocándote carcajadas. Esta pantalla es solo una pequeña muestra. Verás cosas mucho peores, te lo aseguro.





HÁGASE LA LUZ.

La oscuridad matará a García en segundos, pero en ocasiones tendrás que entrar en ella para detectar interruptores o descubrir los puntos débiles de algunos jefazos.



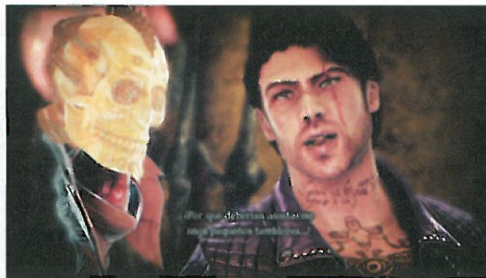


CARNE DE VIDEOCLUB.

A lo largo del juego descubrirás más de un homenaje al cine de terror ochentero. Desde esa mujer empalada (a lo *Holocausto Caníbal*) hasta la cabaña inspirada en *Posesión Infernal* (trampilla y zombi incluidos). Y te esperan unos cuantos guiños más. Algunos muy evidentes.



UN APOCALIPSIS SHOOTER A TRAVÉS DE UN INFIERNO GROTESCAMENTE CÓMICO





Si tuviéramos que elegir un enemigo favorito, el caballo con cara de economista sería el nuestro, sin duda.



En ocasiones, más te valdrá huir de Paula en lugar de perseguirla. Porque si te pilla, acabará con tu vida con un solo beso.

Sabías que...

Con la canción de los créditos finales, Akira Yamaoka ha podido cumplir uno de sus sueños: tocar con The Damned, la mítica banda de punk y rock gótico.



La munición no es infinita, así que harás bien en no dilapidar los dientes (sí, dientes) ni los huesos que dispara Johnson.

HISTORIAS PARA NO DORMIR

Podrás descubrir el horrendo -y a la vez cómico- pasado de algunos de los jefazos a través de los libracos que irás encontrando a lo largo del juego. Johnson se encargará de leértelos, mientras pone voces divertidísimas.

débiles de algunos jefazos. El rol que cobran la luz y la oscuridad aporta un toque de originalidad a un título que recuerda, por su mecánica de disparo, a *Resident Evil 4*. Aunque encontrarás algunos *puzzles* en tu camino, ***Shadows Of The Damned*** es básicamente un juego de acción, a ratos cómico, a ratos terrorífico, y siempre sorprendente. Solo a los cachondos de **Grasshopper** se les ocurriría meter, en pleno ecuador del juego, niveles de *shooter* 2D que parodian el cine polaco de animación de los años 60 y 70, o hacer que Johnson se convierta en un pistolón de cañón kilométrico tras llamar a una línea caliente. Y por una vez, nos alegramos de que un juego no llegue con voces en castellano, porque escuchar los tacos de García, en español macarrónico, es de lo mejorcito del juego.

UN JUEGO A RATOS CÓMICO, A RATOS TERRORÍFICO, SIEMPRE SORPRENDENTE

PARA ESTE VIAJE SOLO HAY BILLETE DE IDA

Además de disparar sin piedad sobre todo bicho no-viviente, y presenciar las aterradoras apariciones de Paula, durante el juego habrá ocasión de recopilar diamantes rojos con los que potenciar las habilidades de Johnson, y otros blancos que podremos canjear por alcohol. Cuando la energía baje peligrosamente, un lingotazo será lo que te ponga otra vez en marcha, sin miedo a la resaca. Y harás bien en explorar cada callejón, chabola y lápida del infierno, porque no podrás volver atrás, ni siquiera tras finalizar el juego, lo que nos llevará unas ocho o diez horas, más o menos. A muchos usuarios, ***Shadows Of The Damned*** les parecerá corto, a otros una chorrada. Pero seguro que habrá jugadores que, como un servidor, disfrutarán con esta chiflada propuesta, que nos da un segundo de respiro ante tanto clon de *Call Of Duty: MW*, para apostar por el humor, el terror mitómano y el espíritu *old school*. Aunque sin llegar a la profundidad, a los desafíos que proponía *God Hand*, en ***Shadows Of The Damned*** hay mucho de lo que hizo grande a la extinta **Clover**, al **Suda 51** de *No More Heroes*. No venderá millones, pero permanecerá años en la mente de los jugadores.



No pierdas ripio de los carteles que decoran el Infierno. Este del sistema electoral del averno, junto a los comentarios de Johnson, hará que te tronches.

¿Cómo no amar un juego que casca, en pleno ecuador, un homenaje jugable al cine de animación polaco de los 60?









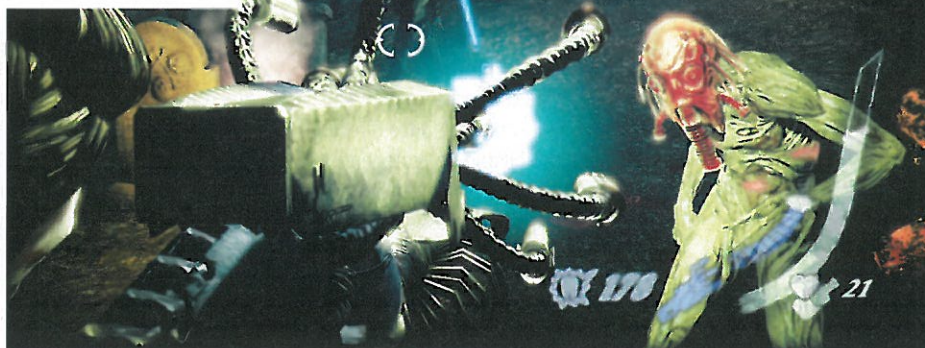
Cuando un enemigo esté recubierto de oscuridad, solo tienes dos salidas: zurrarle con la antorcha o recurrir a un disparo de luz.

¿CHUSCO? NO, LO SIGUIENTE.

Aunque no llegue a los excesos de Duke Nukem Forever, Shadows Of The Damned también destila humor cazurro y erotismo gratuito. El punto álgido llega con el cuarto acto y la visita al Barrio Rojo del Infierno. Carteles tan grotescos como picantes, una Paula más desmelenada que nunca y una línea caliente que convertirá tu pistolita en un trabucón. ¡Cuánta elegancia!



En este puzzle tendrás que meter la antorcha en la boca de lápidas gritonas para girar plataformas con forma de tetraminos. Como lo oyes.



EVALUACIÓN



Detalles geniales, como cascar un shooter 2D en mitad del juego o las grotescas apariciones de Paula. La combinación de humor y terror.



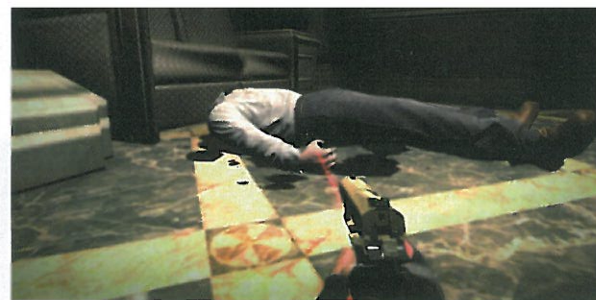
Nos habría encantado encontrar modos extra que alargaran la vida del juego mas allá de los créditos finales, que caen como un mazazo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Los escenarios quizás no estén a la altura de los enemigos, pero a nivel global, es un juego deslumbrante.	Guitarras flamencas, tonadillas inquietantes... Yamaoka se desmelena, y todos ganamos.	Pura mecánica old school: enemigos con patrones, disparos a granel... disfrutarás como un crío.	El juego no es escesivamente largo (unas 10 horas), y no ofrece vida más allá de los créditos finales.	Habrá que ver si el futuro nos depara algún DLC, aunque de momento, nada de nada.	Para ser su primer juego con el motor Unreal, Suda 51 y Cía no lo han hecho nada mal.	Llamado a ser una nueva obra de culto, aunque a más de uno le parezca una chorrada.
9,2	9,1	9,2	8,7	-	9,0	9,2



TEST







PS3



Género
Shooter
Compañía
2K Games
Desarrollador
Gearbox Software
Distribuidor
Take2
Jugadores
x8
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí
P.V.P. Recomendado
60,95 €
www.dukenukemforever.com

18



A los enemigos de final de nivel solo podrás liquidarlos con misiles y explosivos. Más te vale no acercarte demasiado a sus ametralladoras del tamaño de edificios.



DUKE NUKEM FOREVER

VUELVE EL MOSTRENCO ANCESTRAL

Al principio del nivel de ***Duke Nukem Forever*** en el que las cosas comienzan a ponerse realmente feas, unos soldados ofrecen al héroe la posibilidad de protegerse con una armadura, que él rechaza aduciendo que no la necesita, que esas cosas no son para machos como él. Cuando vemos la armadura comprobamos que se trata del casco y la coraza del Jefe Maestro, el icónico héroe de la saga *Halo*. Así es *Duke Nukem* durante toda esta aventura: maleducado, imprudente, bocazas y más chulo que un ocho. Porque él lo vale.

Es solo uno de los muchos ejemplos del humor que vertebra todo el desarrollo de un juego en el que *Duke Nukem* no para de gruñir, quejarse, vacilar a los enemigos y bailar sobre sus tumbas, un bocazas encantador forjado como obvia imitación de los héroes de acción del cine de los ochenta (salvo el tono rubio del cabello, su físico es una mezcla del joven Schwarzenegger de *Commando* con la labia del primer Bruce Willis), y que mantiene intacto todo su carisma. Hemos esperado quince años para este regreso, y **Gearbox** nos ha proporcionado exactamente lo que queríamos: un juego anclado en los tiemos de los *shooters* sencillos e ingeniosos, cuando los héroes no se parecían tanto unos a otros y, sobre todo, no eran unos pupas con un pasado cargado de traumas. Así es *Duke*: si los extraterrestres amenazan con hacer estallar la presa Hoover no le tiembla el pulso, pero cuando se desvela que el plan alienígena es raptar a todas las mujeres del planeta, monta en cólera. A *Duke* no le tocan a las pibas.

Lineal y orgullosamente simple, el modo para un jugador de ***Duke Nukem Forever*** es, esencialmente, un *shooter* pasillero en el que tendrás que liquidar a oleadas y oleadas de enemigos y en el que se ha respetado lo que hizo singular al mítico *Duke Nukem 3D*, todo un histórico del género: el armamento disparatado y la interacción con el decorado. El armamento, por ejemplo, sigue siendo ridículamente grotesco: en ***Duke Nukem Forever*** no necesitarás dejar para los momentos álgidos las armas pesadas, porque tal y como funciona el mundo de *Duke*... todas las armas son pesadas. Abundan los lanzamisiles de todo tipo, pero si te gusta el estilo de la vieja escuela, pasarás buena parte del juego armado con la escopeta y aproximándote temerariamente a los enemigos solo para poder saltarles los morros de un trabucazo. Vuelven, cómo no, el Rifle Congelador, el »

QUE VENGAN LOS EXTRATERRESTRES, BUENO. ¿PERO QUE SE LLEVEN A NUESTRAS MUJERES? ¡NI HABLAR!

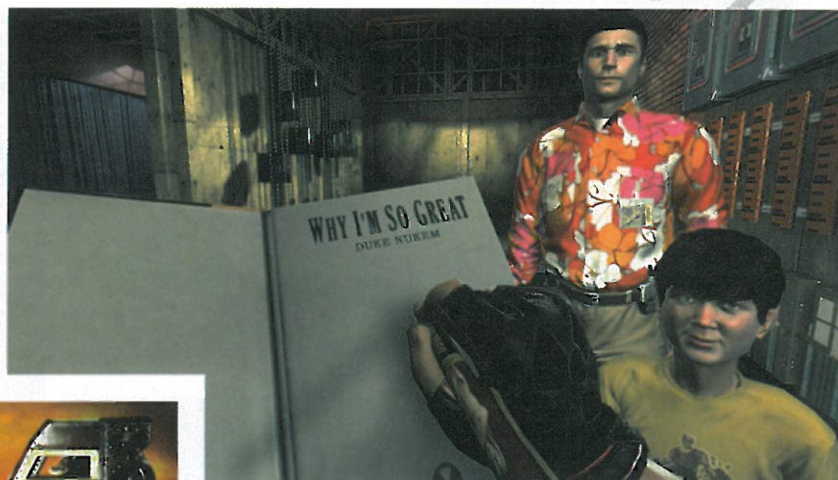
LA ALTERNATIVA



BULLET-STORM.
Un shooter lineal y loco, heredero del «Duke way of life».







Los estupendos títulos de crédito ya dejan bien claro de qué va todo esto: mozas de buen ver, bicharracos de otro planeta y armamento pesado. Pesadísimo.

Todos los elementos interactivos subirán tu Ego de forma permanente. Así que ya sabes: juega al pinball y firma todos los autógrafos que puedas.





Sabías que...

En julio saldrá a la venta el cómic «Duke Nukem: Glorious Bastard», en el que Duke viaja atrás en el tiempo, hasta la II Guerra Mundial, para combatir a los nazis.





MULTIJUGADOR LOCO.

El modo Multijugador de ***Duke Nukem Forever*** es heredero de los tiempos en los que apenas había opciones de juego de este tipo. Así que prepárate para unos modos tan sencillos como intensos. «Todos contra todos» por equipo o en solitario, conquistar zonas por grupos y nuestro favorito: retener a una joven ligera de cascos y tranquilizarla con cachetes en el trasero.



TEST



DUKE: LOS MOMENTAZOS.



Duke Nukem Forever ha estado quince años en un desagradecido limbo, y en ese tiempo hemos tenido ocasión, desde luego, de revisar los grandes clásicos de la saga: desde las dos primeras entregas en 2D, que encumbraron a **Apogee** como reina del PC barato en los noventa, a la justamente mítica entrega en 3D de la que tanto bebe ***Forever***, pasando por el curioso y muy resultón *Manhattan Project*.







Las fases de conducción no nos convencieron demasiado en la beta de preview, pero nos equivocábamos: son breves, trepidantes y divertidas.



Una vez recojas la escopeta Duke acabará con todo lo que se le ponga por delante, ya sean alienígenas o cualquier elemento destruible del escenario.



Devastator y el Rayo Reductor de Tamaño, presentes en el modo Multijugador y que garantizan un malvado placer a la hora de aniquilar a tus amigos. Solo puedes llevar dos armas al mismo tiempo, así que escoge bien, aunque te garantizamos que son tan variadas que acabarás tanteando todas. En cuanto a la interacción con el escenario, es una de las cosas que más sorprendió en su día, aunque en *Duke Nukem 3D* no pasara de meros chistes: usar los retretes, dar dinero a las *strippers*, beber agua de fuentes... el catálogo aquí se ha ampliado, y cuando lo primero que puedes hacer en el juego es pulsar un gatillo para, tal y como ordena la pantalla, «Mear», sabes que se ha respetado esta curiosa característica del original. Eso no es todo: hay máquinas tragaperras, pizarras para dibujar, un simpático *pinball* y muchas otras posibilidades de interacción que aumentarán de forma permanente el Ego de *Duke* (esto es, su barra de energía).

Gearbox se ha esforzado en que haya sorpresas dentro de la limitada estructura lineal del juego, y algunas son muy gratas, como los inesperados *puzzles* (en el tramo final del juego, algunos son de dificultad ciertamente diabólica), las locas sesiones de tiro con armas pesadas incrustadas en sitios fijos y las fases de conducción, apropiadamente chifladas y acrobáticas. El hecho de que se cambie de escenario con facilidad y no parezca todo el juego un recorrido por una ciudad en ruinas de Oriente Medio, por decir algo, también suma puntos para un juego que, a pesar de su sencillez, no permitirá que te aburras en ningún momento. Las sorpresas son abundantes y algunas de ellas te dejarán con una sonrisa boba que te durará días.

Duke Nukem Forever es solo un *shooter* divertido y explosivo, pero cuenta con un sensacional e indiscutible punto a favor: el carisma, aparentemente intacto, de un héroe como los de antes. Así que saluda al Rey porque, nena, parece que esta vez sí que sí: *Duke* ha vuelto.

EVALUACIÓN



El rotundo sentido del humor y su apuesta decidida por mantener las cosas simples y con un estilo clásico e infalible.



Si eres inmune a los encantos de Duke, no encontrarás nada revolucionario aquí, pero... ¿quién es inmune a los encantos de Duke?

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
La revitalización de escenarios y enemigos clásicos es estupenda. Por lo demás, nada sorprendente.	La localización es buena, pero nos hubiera gustado escuchar las míticas frases de Duke en inglés.	Sencilla y con la variedad suficiente como para que su linealidad no se convierta en un «pero». Clásica.	El corazón del juego es el modo Historia, extenso y divertido. Exprimirás el multijugador.	Al multijugador le prevemos una larga vida. Es ideal para hacer el burro con los amigos.	Una pena que las pantallas de carga entre niveles y al morir sean a veces algo insufribles.	La espera ha valido la pena, sin duda. DNF no es revolucionario, pero sí divertido y brutal.
8,4	8,0	8,8	8,7	8,5	8,0	8,8



es.playstation.com
myresistance.net

18
www.pegi.info









PS3
PlayStation 3

SONY
make.believe



TEST









Los rivales no son especialmente tramposos, pero tampoco es que hagan nada por evitar el contacto. Como no está penalizado, juega duro.



PS3



Género
Conducción
Compañía
Codemasters
Desarrollador
Codemasters
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
x8
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (3.377 MB)
P.V.P. Recomendado
60,95 €
www.dirt3game.com
12

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata

LA ALTERNATIVA



WRC.
Para los que busquen disfrutar solo del Mundial de Rallies.

¿Sabías que...

Esta nueva entrega cuenta con más del doble de localizaciones que su antecesor y también con 50 de los mejores coches de todos los tiempos.

DiRT 3

VOLANDO A RAS DEL SUELO

Históricamente, son contados los juegos de conducción inspirados en el mundo del *rally* que han logrado cosechar extraordinarios resultados y mucho menos aún los que hayan conseguido repetirlos varias temporadas. Pero como se dice habitualmente, toda regla suele tener su excepción y en este caso ese honor recae en la extraordinaria saga *DiRT*. Pues bien, tras ver la versión final de ***DiRT 3*** estamos seguros de que no se va a romper esa racha triunfal porque permanece fiel a su estilo, ha mejorado a nivel gráfico y encima es algo más variado en lo que se refiere a tipo de pruebas.

Tan *arcade* o simulador como queramos hacerlo nosotros, poniendo o quitando ayudas, se trata en cualquier caso de un excelente juego de conducción en el que podremos disputar desde el típico tramo de *rally* a carreras en circuito contra siete rivales o pruebas de habilidad al estilo *gymkhana*. A primera vista y sin entrar demasiado en pormenores, ***DiRT 3*** podría dar la sensación de ser muy parecido a su antecesor, lo que en sí no sería una mala noticia para muchos, pero se trata solo de una falsa impresión que desaparece a medida que avanzamos en el juego. Tras unas cuantas partidas se hacen evidentes las mejoras en el control, ahora mucho más sensible y preciso, y el enorme salto experimentado en materia gráfica, con unos escenarios más trabajados, una física mucho más realista, unos daños especialmente logrados y un motor gráfico más potente y capaz. Juntando todos esos aspectos, el resultado final es de lo más convincente y de lo mejor que veremos en el género en bastante tiempo. Además, se nota que han buscado una mayor diversidad al incluir en esta edición nuevas localizaciones, con la nieve como gran estrella, y más variedad en las pruebas que ahora harán las delicias de los amantes de los derrapes y del pilotaje más virtuoso. Estas pruebas tipo *gymkhana* irán apareciendo a medida que vayamos superando retos de temporada y hayamos demostrado ya, por tanto, cierto grado de pericia.

El estilo de conducción es similar al que vimos en otras entregas: realista, bastante técnico y castigando con dureza cualquier fallo, pero ahora contaremos con la ayuda de un indicador de trazada y con las cinco posibilidades para retroceder en el tiempo y evitar la colisión. No usar esta última ayuda se considerará una muestra de buen pilotaje y nos dará puntos y prestigio, lo que a la larga repercutirá en nuestra fama y en las ofertas que recibamos de otros equipos. Con todas las ayudas a la conducción es fácil hasta para un novato... pero ya en el nivel intermedio empezaremos a saborear la fina habilidad de **Codemasters** para disponer y camuflar todo tipo de trampas. Los daños están muy logrados, sobre todo en lo que se refiere al aspecto físico y a la pérdida de partes del vehículo, pero rara vez llegan a determinantes.

Uno de los aspectos que seguro hará las delicias de los buenos aficionados al motor es la incorporación de algunos grandes clásicos de todas las épocas, como el *Lancia Delta* o el *Audi Quattro*. Competir con estas joyas es un placer y podremos elegir entre modelos de todas las décadas, desde 1960. Canjeando en Internet el código personal del pase VIP que acompaña al juego, podremos acceder a cinco coches exclusivos, colgar nuestras carreras en *YouTube* y, lo más importante, lograr el acceso a las partidas en red para hasta ocho jugadores. El que no tenga Internet, tendrá que contentarse con partidas de dos jugadores a pantalla partida.

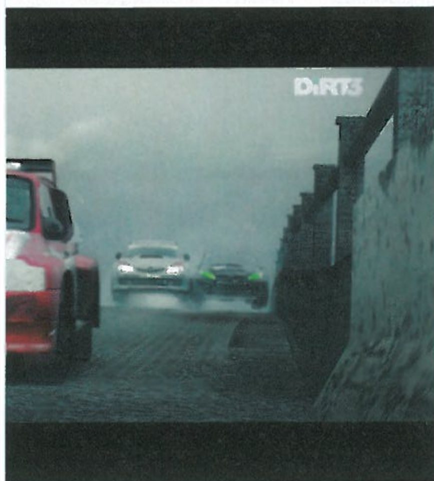




Duelos como este entre un Mini y un Renault Alpine harán las delicias de los amantes del mundo del rally más veteranos.

DIFICULTAD AL GUSTO. Es la fórmula perfecta para que resulte un reto interesante sea cual sea nuestro nivel. Hay niveles de dificultad genéricos, pero en todos podremos hacer nuestros propios ajustes.

REPUTACIÓN. Nuestra forma de pilotar y los resultados en carrera serán las llaves para abrir nuevas pruebas y también la posibilidad de correr con diferentes equipos y mejores vehículos.





LOS DAÑOS SON DE LO MEJOR Y MÁS LOGRADO QUE HEMOS VISTO HASTA LA FECHA EN EL GÉNERO DE CONDUCCIÓN

PASE VIP. Con este código personal e intransferible que acompaña al juego podremos jugar en red, compartir vídeos en YouTube y también tener acceso a cinco modelos de coches exclusivos.



La línea de trazada permanecerá verde mientras vayamos a la velocidad correcta... pero siempre se puede arriesgar un poco más.



Pilotar con destreza en nieve requiere de un dominio perfecto de la técnica del contravolante y de acelerar en el momento adecuado.

EVALUACIÓN



Fiel al estilo de la saga, pero con mejoras importantes en el control. Más realismo en el pilotaje y en los gráficos. Los daños son impresionantes.



Las cargas, sobre todo al principio del juego, son muy pesadas. Lo de volver atrás nos sigue pareciendo una trampa. Legal pero trampa.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
La física de los coches y el gran realismo de todo, hacen de cada carrera un auténtico espectáculo.	Las indicaciones del copi son precisas y permiten una conducción más fina. Los efectos sonoros, convincentes.	En Fácil es demasiado fácil... pero a partir de ahí, hay que afinar al máximo. Exigente y muy emocionante.	Una oferta de modos algo escueta, pero es casi el doble de grande que su antecesor en escenarios.	Con nuestro código personal podremos participar en carreras para hasta ocho jugadores.	El nuevo motor gráfico permite disfrutar de mayor realismo y destierra algunos fallos de su antecesor.	Sin duda, el mejor juego de coches en su género. Su jugabilidad y calidad son excelentes.
9,3	9,1	9,3	9,2	8,8	9,0	9,3

TEST



PS3



Género
RPG
Compañía
Square Enix
Desarrollador
Obsidian Entertainment
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-Inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí
P.V.P. Recomendado
59,90 €
eu.dungeonsiege.com
16

DUNGEON SIEGE III

DESATA LA IRA DE LA LEGIÓN

Que **Obsidian Entertainment** haya sido la compañía elegida para desarrollar ***Dungeon Siege III*** no es ninguna casualidad. Tras su buen hacer con *Alpha Protocol* o *Fallout New Vegas*, serán los encargados de traer el primer título de esta saga a consolas de sobremesa. Esta nueva entrega numérica nos situa en las tierras de *Ehb*, un reino independiente defendido por la décima Legión en la Guerra de las Legiones. Tras la misteriosa muerte del rey de *Ehb*, los legionarios serán culpados injustamente y perseguidos por una temible hechicera llamada Jeyne Kassynder, quien se hará con el control de gran parte del reino. Treinta años después, los descendientes de La Legión siguen siendo perseguidos hasta casi su exterminio. Tú eres uno de ellos y te tocará restituir el honor y la gloria perdidos; una buena excusa para plantar al jugador delante de un juego de rol de la escuela *Diablo* aunque con sus propios matices.

Nada más empezar podemos elegir uno de los cuatro personajes disponibles para la aventura y que están interrelacionados con el argumento del juego. Dependiendo de tu elección la forma de combatir será distinta. Desde el clásico combate cuerpo a cuerpo, la magia a corto o largo alcance o el uso de armas de fuego hechizadas, según la opción elegida. La personalización de ***Dungeon Siege III*** es mucho mayor, ya que conforme subas de nivel podrás elegir entre disitintas habilidades y hechizos, encontrarás una gran variedad de equipamiento y podrás cambiar el acceso rápido de los ataques a tu gusto.

Como buen W-RPG que se precie la historia es totalmente abierta y cuenta con una gran cantidad de misiones secundarias que podrás realizar en el orden que quieras. Si lo tuyo es ir directamente a acabar la Campaña no habrá problema, aunque te perderás valiosas recompensas por el camino. La relación con los personajes es otro aspecto que siempre han cuidado muy bien en **Obsidian**. Hay un gran número de conversaciones en las que se te permitirá elegir entre varias opciones. Según tus respuestas mejorarás o empeorarás tu relación con algunos de ellos, lo que te puede ayudar a granjearte valiosos aliados o despiadados enemigos en un futuro. Aunque al comienzo de la aventura pelearás en solitario, al avanzar recibirás la compañía de personajes controlados por la IA. Esta funciona correctamente, aunque lo mejor sin duda es disfrutar del modo cooperativo con hasta 3 amigos o a pantalla partida en tu **PS3**.

La tierra de *Ehb* es un mundo vasto en el que al principio te costará ubicarte por la mala descripción de algunas misiones. Por suerte a partir de cierto punto de la historia podrás moverte mediante portales que simplifican bastante la tarea. Algo que es de agradecer y nos ahorrará caminatas innecesarias.

En cuanto al apartado técnico podemos decir que ***Dungeon Siege III*** cumple pero muy justo. Hay gran variedad de escenarios y la iluminación esta muy lograda, sin embargo tanto las animaciones de los personajes como las texturas deberían haberse trabajado algo más. Sea como fuere, ***Dungeon Siege III*** te dará decenas de horas de diversión si te van los juegos de rol de corte clásico.

DEPENDIENDO DEL PERSONAJE ELEGIDO LA HISTORIA CAMBIARÁ AUNQUE EL FINAL SERÁ EL MISMO

LA ALTERNATIVA



DRAGON AGE II. El juego de Bioware tiene una mecánica más automática aunque es igualmente disfrutable.

Por Lloyd





Nada más comenzar el juego tendrás un larga introducción donde te contarán los hechos que propiciaron la caída de La Legión y el destino de sus descendientes.

Podrás elegir entre 4 personajes totalmente distintos al empezar tu aventura, aunque más tarde podrás interactuar con el resto.



Las decisiones que tomes en los diálogos influirán en la relación con los personajes y el devenir de la historia.





Tendrás que enfrentarte a un gran número de jefes finales que te pondrán las cosas difíciles, sobre todo en los niveles de dificultad más altos.

Sabías que...

Chris Taylor, el creador original de la saga Dungeon Siege ha servido como asesor durante todo el desarrollo de esta tercera entrega.



Los aldeanos te pedirán ayuda y a cambio podrás recibir oro o mejorar la estima sobre La Legión.



Además de la elección de jugador, conforme subas de nivel podrás elegir entre un amplio abanico de habilidades que a su vez podrás personalizar con distintos poderes para cada una de ellas. Estas se pueden utilizar para armas simples o a dos manos, hechizos, curación, poderes de soporte...

EVALUACIÓN



Un historia larga y entretenida con un completo sistema de combate y que podrás disfrutar en compañía de hasta tres amigos más.



Técnicamente no es un juego muy vistoso y se podría haber pulido algo más. A pesar de los tutoriales puede ser algo confuso al principio.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Variedad en el diseño de escenarios aunque las texturas y las animaciones dejan mucho que desear.	Melodías épicas y variadas que acompañan la acción y un doblaje decente aunque en inglés.	Un aceptable abanico de habilidades además de diversas opciones para orientar a nuestro héroe.	Infinito si te haces todas las misiones y rejugable por la diferencia de la historia entre personajes.	Esperamos un buen soporte para el cooperativo, donde el juego ganará enteros.	Podría sacar un mayor rendimiento de PS3 aunque se agradece que no haya muchas cargas.	Visualmente no te impactará, aunque si te va el rol clásico y de calidad colmará tus expectativas.
8,4	8,6	9,0	8,9	8,8	8,4	8,8



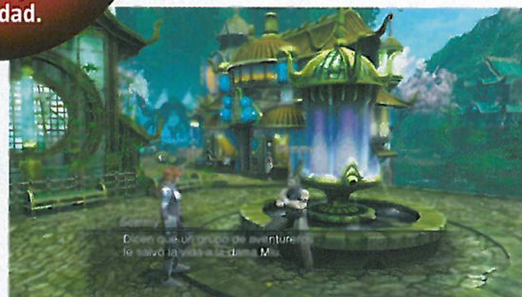
TEST



¿Sabías que...

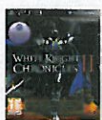
El nombre original japonés es Shirokishi Monogatari: Hikari To Yami No Kakusei que significa en castellano WKC: El Despertar De La Luz y La Oscuridad.

La correcta inteligencia artificial de tus compañeros de combate te salvará en más de una ocasión.



El Archiducado de Faria merece una oda a la contemplación por la tremenda belleza de todos los elementos que forman su estructura paisajística.

PS3



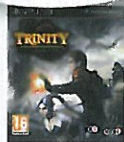
Género
Action RPG
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Level-5
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
x6
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (4.800 MB)
P.V.P. Recomendado
69,99 €
es.playstation.com
16

WHITE KNIGHT CHRONICLES II

LA SEGUNDA OPORTUNIDAD DEL CABALLERO BLANCO

Ha pasado poco más de un año desde que *WKC* reclamara su trono particular en **PS3**, ese lugar preferencial que teóricamente merecía un RPG en el que convivía con cierta inestabilidad su doble faceta On-line y Off-line. En el recuerdo queda un *Action* RPG lastrado por un sistema de combate angustioso, más cercano al turno que a la acción. Otra muestra de inestabilidad impropia de **Level-5** (*Dark Cloud/Chronicle, Dragon Quest VIII, Rogue Galaxy*...). Ha pasado también un año en la historia que guioniza ***WKCII*** y **Level-5** ha luchado por mejorar aquello que crujía bajo la majestuosidad del caballero blanco. De momento, han incluido en el mismo disco el primer *WKC* totalmente remasterizado. Un consejo, si no lo has jugado aún, empieza desde cero; si dejaste el primero a medias, dale otra oportunidad, y si lo completaste, utiliza tu partida para pasar datos a ***WKCII***. Y si saltas directamente al segundo, no te preocupes: unas secuencias estáticas te narran la primera epopeya. Más consejos: disfruta de las *intros*, las dos son espectaculares, no así las composiciones en inglés que las acompañan, y deja que ***WKCII*** se exprese a su estilo. Te espera otro prólogo jugable de tres horas de duración casi tan apoteósico como el original, en el que descubrirás que el sistema de combates ha mejorado, es más dinámico, justo e intenso, y con muchas más opciones de personalización para protagonistas e Incorruptos, aunque sin llegar a alcanzar las cotas de fluidez e inmediatez que esperábamos. En cualquier caso, el punto álgido de las batallas recae de nuevo en los gigantescos Incorruptos. El guion mantiene esa inocencia adictiva del primer *WKC* ofreciendo casi intacto el elenco de personajes primigenio (Leonard, Yulie, Eldore, César, tú...), y presentando ante nosotros un motor gráfico tremendamente optimizado, con pasajes y entornos de una calidad asombrosa, el Bosque Perdido y el Archiducado de Faria os dejarán con la boca abierta con su exuberancia y amplitud tanto horizontal como vertical. Todos los escenarios, algunos del primer *WKC* repiten, cobran vida arropados por efectos atmosféricos y de iluminación plenos de naturalidad que modificarán nuestra temperatura corporal al contemplarlos. El equilibrio entre aventura y combate sigue siendo algo injusto para el jugador ávido de emociones argumentales y en numerosas ocasiones te cansarás de recorrer los mismos escenarios una y otra vez, luchando sin parar (*Insectería*, por ejemplo). Se vuelve a manifestar ante nosotros esa sensación heredada del original en la que la motivación de avanzar en la historia es inversamente proporcional a la de combatir. Los enemigos son numerosos y han mejorado en diseño, animaciones y apariencia, sobre todo los de gran tamaño. La banda sonora vuelve a ser tan costumbrista y clásica como siempre, pero nunca te sentirás incómodo al escucharla, gracias a la atmósfera de puro RPG japonés en la que te envuelve. ***WKCII*** vuelve a elevar las horas del modo Campaña a la treintena, aunque su optimizado modo On-line (*GeoNet*) cooperativo o libre, ahora con hasta seis jugadores simultáneos, y la opción de construir tu propia ciudad (*Georama*) donde encontrar amigos y crear clanes le otorgan más vida. Es una lástima que los combates no alcancen el clímax adecuado, que los menús sean incómodos y confusos de navegar y que el seguimiento en la evolución de los personajes invite a la pereza, porque la historia te envuelve lo suficiente, al igual que sus brillantes escenarios. El caballero blanco jamás será cisne negro, pero viene acompañado de una primera entrega que forjó a fuego lento el destino de su secuela, condenándola dulcemente a una constante heterogeneidad en su desarrollo y sensaciones.

LA ALTERNATIVA



TRINITY SOULS OF ZILL O'LL
Sabor japonés, guión efectivo, peores gráficos y mejores combates.





Por The Elf





¡Y DE REGALO EL PRIMER WKC!

Aún recordamos las generosas dimensiones de sus 6 ciudades, el adictivo guion, la amplitud de sus 13 zonas abiertas, aquel atardecer premonitorio al salir de *Parma* y la llegada del letal circo a *Balastor* que terminó en tragedia. Y, por supuesto, el gigantesco caballero blanco. Podrás revivirlo o descubrirlo con esta nueva versión remasterizada del original.



Como en todo buen RPG, no pierdas la oportunidad de conversar y cumplir los encargos de los habitantes de las poblaciones. El centro de la ciudad y el barrio de los mercaderes de Greede es un buen ejemplo.



Durante los combates podremos elegir el tipo de golpe y la parte en la que golpear a nuestros enemigos. Con un poco de lógica y mucho de método empírico descubrirás sus puntos débiles y los golpes adecuados.







CARTOGRAFISMO PURO. Para trasladarnos de forma directa entre escenarios utilizaremos este mapamundi. Dentro de las poblaciones y en las zona de combate dispondremos de un mapa más detallado.



EDITA TUS HABILIDADES. Según vayas adquiriendo golpes y hechizos podrás incluirlos en la barra de comandos. Tienes un total de 21 casillas para personalizar tus habilidades y crear poderosos combos.



VIDA ON-LINE. En modo On-line (GeoNet) jugarás con tu avatar y con hasta seis jugadores simultáneos (4 en WKC). También podrás crear tu propia ciudad (Georama) para reunir amigos y crear gremios.

EVALUACIÓN



Guion, personajes y escenarios invitan a sumergirte de lleno en la aventura. Buen prólogo jugable y combates mejorados. Incluye el primer WKC.



Los combates siguen faltos de ritmo e intensidad. La cámara juega malas pasadas en las batallas y los menús agobian un poco.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Escenarios de gran belleza y generosas proporciones. Buenas animaciones en protagonistas y enemigos.	Banda sonora notable en la que sobran las composiciones cantadas en inglés. Doblaje flojete.	Equilibrio inestable entre la motivación por avanzar en la historia y pereza por combatir, pero engancha.	Unas 30-35 horas para un jugador y las que tú quieras para las misiones extra y el modo On-line.	Hasta seis jugadores y la posibilidad de crear tu propia ciudad para reunir amigos y crear clanes.	Los escenarios han mejorado mucho y las modalidades On-line le otorgan exclusividad.	Dos RPG por el precio de uno y grandes posibilidades On-line. Los combates son mejorables.
8,9	8,4	8,5	8,2	8,6	8,0	8,6

TEST



PS3



Género
RPG de Acción
Compañía
Bethesda
Desarrollador
InXile
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (5 MB)
P.V.P. Recomendado
64,95 €
huntedthegame.com
18





Algunas de las armas que encuentres poseen poderes mortales.

HUNTED
THE DEMON'S FORGE

COMPARTIR ES VIVIR... O MORIR

Hechizos, habilidades especiales, armas poderosas, cristales que mejoran a los personajes, mazmorras, *puzzles* que resolver... Nada de esto es nuevo, así que nos centraremos en eso que hace de ***Hunted: The Demon's Forge*** un RPG de Acción algo diferente, en su fuerte componente cooperativo y sus opciones On-line. Podrás jugar solo, en compañía física o en red, cada uno controlando a un personaje. Cualquiera de las tres opciones son igual de interesantes, hasta en solitario, pues la IA guiará al personaje que no estés controlando de manera más que aceptable (hasta el punto de buscar velozmente la poción revitalizante que evita la muerte de tu personaje, aunque no siempre la encontrará). Durante un mismo nivel dispondrás de varios puntos donde poder cambiar de personaje, ya que E'lara (la elfa) es idónea para ciertas misiones y Caddoc (el humano) para otras. Aunque esa es la teoría, en la práctica siempre escogerás al personaje con el que más cómodo te encuentres jugando, pues controles a quien controles podrás avanzar sin apenas dificultades. Eso sí, cuando tienen que interactuar para resolver un *puzzle* -de limitada dificultad- la mecánica es algo engorrosa y confusa. Defectillo que desaparece al jugar con un amigo, como es lógico. La IA de los enemigos también supera el aprobado: saben esconderse, esquivar las flechas y embestidas, y mantienen en tensión los enfrentamientos cuerpo a cuerpo. Aunque los combates podrían haber sido más entretenidos si hubiesen incluido un inventario donde poder escoger el arma con la que más te gusta pelear de todas los que hayas ido encontrando durante la aventura. Y es que, si llevas una espada y esta te resulta sosa, deberás esperar a que algún enemigo suelte otra para quitársela... Y puede que la suya te guste menos, así que acaba con otro rival y ¡suerte!

UN RPG DE ACCIÓN BASADO EN LA COOPERACIÓN OFF-LINE Y EN RED

Tanto la ambientación, como el diseño de escenarios y personajes es ideal: recrea a la perfección lo que podría ser un mundo infernal reinado por el mismísimo demonio (pueblos fantasma, exteriores de naturaleza muerta, mazmorras escalofriantemente cavernosas...). Sin embargo, el motor del juego no resulta tan efectivo ya que, por ejemplo, durante los combates todo se mueve algo más brusco de lo normal (sobre todo, cuando manejas a Caddoc).

Hunted en su conjunto es un divertido RPG de acción bastante resultón, tanto por su mecánica cooperativa como por su apariencia, pero a distancia corta no todo es tan maravilloso. Es en los pequeños detalles donde flojea.

LA ALTERNATIVA



DUNGEON SIEGE III. Si te van más los RPG en estado puro, este posiblemente te llene más.







¿Sabías que...

Además del juego que nos ocupa, Bethesda ha lanzado Brink (un shooter en primera persona) y en octubre nos sorprenderá con RAGE.



La cooperación es fundamental para progresar. Cada uno posee habilidades diferentes y juntos se complementan, convirtiéndose casi en invencibles.



Media cabeza tatuada... ¿No os recuerda al más pirado de los hermanos Matamoros?





CRUCIBLE.

En esta modalidad podrás editar los niveles -mapas- que desees (desde modificar los escenarios hasta indicar el número de enemigos) y compartirlos en *PS Network*. Tendrás la opción de jugar solo, por LAN y a pantalla partida, y como puedes ver por la captura es algo limitada.



LA PIEDRA PÚRPURA. En ciertos puntos de cada nivel la encontrarás. Acércate a ella, pulsa círculo y cambiarás de personaje.



MEJORA A E'LARA Y CADDOC. Podrás canjear los cristales y monedas conseguidos por nuevas habilidades y hechizos.



ARMAS. Ambos tienen una bayesta, escudo y arma de corto alcance que podrás cambiar por otras mejores según avances.

EVALUACIÓN



El doblaje al castellano y su fuerte componente cooperativo desmarcan a este RPG de Acción del resto de su género.



Interactuar entre los personajes cuando juegas en solitario resulta bastante engorroso. No incluye inventario de armas.

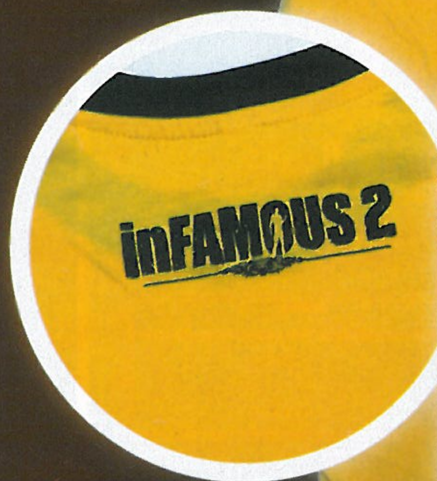
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
El motor en ocasiones resulta brusco. Ambientación bastante correcta y esenarios bien recreados.	Doblaje al castellano (aunque los diálogos no son ninguna maravilla) y una banda sonora casi épica.	La mecánica es intuitiva y se han incluido 3 niveles de dificultad. A la larga puede resultar algo repetitiva.	Tendrás juego para rato: además de la aventura tienes la opción de crear tus propios mapas.	Además de jugar con un amigo la aventura, podrás compartir tus mapas en PS Network.	Explota bien las opciones On-line y es vistosillo. Pero choca bastante la tosquedad de su motor gráfico.	Un RPG de Acción para compartir. Pero por lo demás, es más de lo mismo.
8,0	8,6	8,0	8,4	8,5	7,9	8,0

CONCURSO

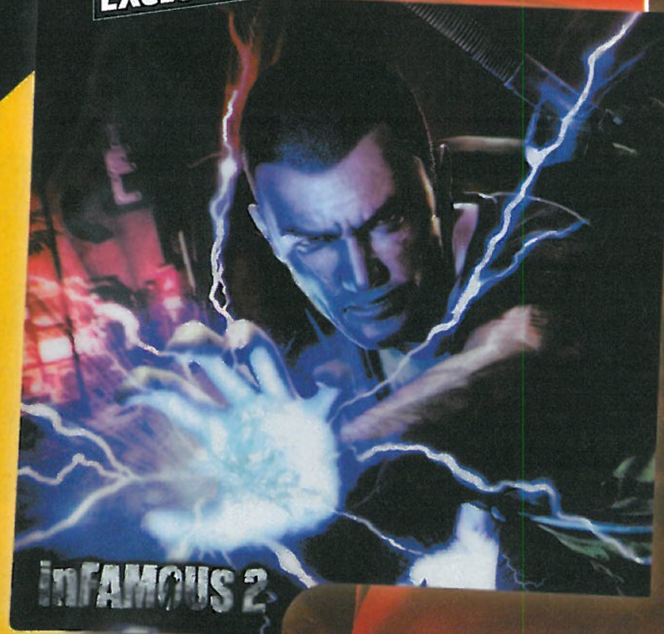
5 LOTES EXCLUSIVOS

1ER PREMIO

1 JUEGO INFAMOUS 2
+ 1 SKIN
+ 1 CAMISETA





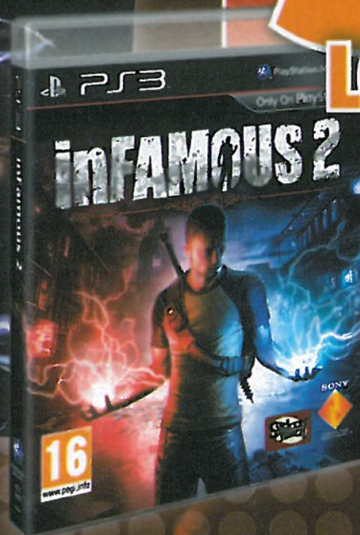


5 LOTES

2º PREMIO

1 JUEGO
INFAMOUS 2
+ 1 SKIN









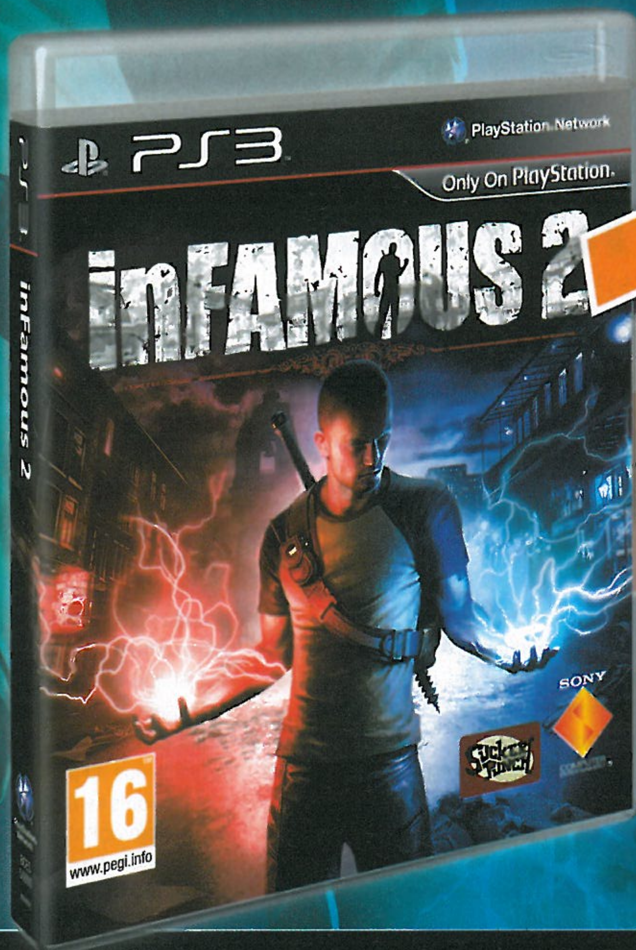


¿Cómo llamarías a un nuevo poder inventado por ti para Cole?
¡Envíanos el nombre más original que se te ocurra!

¡PARTICIPA!

Sony Computer Entertainment y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir el juego más esperado del momento. Para optar a uno de estos tres premios: 5 lotes exclusivos de 1 juego inFamous 2 + 1 Skin + 1 Camiseta, 5 lotes de 1 juego inFamous 2 + 1 Skin, o 1 de los 15 juegos, envíanos un SMS con la respuesta más original antes del 15 de julio.

PODRÁS GANAR...



15 LOTES

3ER PREMIO

1 JUEGO INFAMOUS 2

Envía un SMS al 25152 con Play inFamous y un poder inventado

¡Los 25 nombres más originales conseguirán los premios!

Ejemplo: Play inFamous Cibercalceta

Coste del SMS 1,42 € IVA incluido. Servicio de ocio y entretenimiento prestado por Alterna Project Marketing. 902 210 230. info@a-p-m.es
Concurso válido del 16 de junio al 15 de julio de 2011. Fallo del jurado el 16 de julio de 2011.
Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com Concurso organizado por: Sony C.E. y PlayStation R. Oficial.





PRIMERA IMPRESIÓN

JOHN TONES
Algún problemilla técnico que no sabemos si se solventará para uno de los juegos visualmente más cautivadores que hemos visto en mucho tiempo.

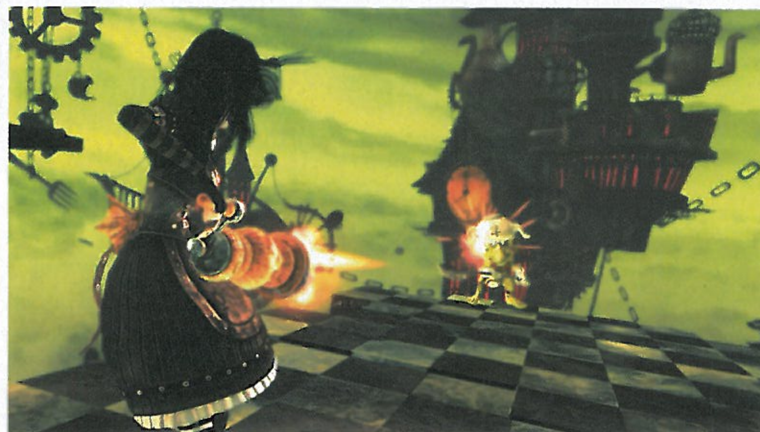
Enloquecido
★★★★☆

Compañía
Electronic Arts
Programador
Spicy Horse
Género
Acción





El diseño retorcido y tortuoso de los escenarios es uno de los grandes valores del juego.



El molinillo de pimienta te permitirá abatir a los enemigos a distancia. Ponles picantones.

Alice Madness Returns

«Alicia en el País de las Maravillas» recibe un insalubre lavado de cara... por segunda vez.

A pesar de haberse publicado durante el reinado victoriano británico, la obra maestra literaria de Lewis Carroll aún tiene muchas sorpresas que desvelar. Por ejemplo, son asombrosas las similitudes que su estilo y su estructura tienen con el lenguaje de los videojuegos: una aventura piramidal con *final bosses*, un montón de seres grotescos cuya única intención es agredir a la heroína, *power-ups* y pasadizos secretos, secundarios que dan consejos para avanzar en la búsqueda y una innovadora interactividad con el lector o con el oyente, que en este caso es Alice Liddell, inspiradora del personaje de Alicia y buena amiga de Carroll.

Por eso no es extraño que *Wonderland* sea tan apropiado para ambientar un videojuego, y por eso también tiene sentido que Alice Liddell, la musa de Carroll, sea la protagonista de este ***Madness Returns*** que continúa la historia que **American McGee** arrancó en el año 2000 con un juego que solo apareció en PC y Mac. En él, se daba un giro al cuento original, sugiriendo que una niña con una imaginación tan febril no podía estar bien de la cabeza: el *País de las Maravillas* escondía una realidad deformada y peligrosa, reflejo de la quebrada psique de Alice, que perdió a sus padres en un incendio. Diez años después, *Wonderland* vuelve a llamar a Alice: ella está más o menos curada, pero su imaginación vuelve a estar corrompida. Los porqués los averiguaremos desentrañado este juego de acción, plataformas y exploración de retorcido diseño.

American McGee afirma que no ha querido reinventar la rueda con ***Madness Returns***, y el juego lo deja claro. Es un sencillo título de acción en tercera persona en el que Alice avanza por escenarios que nos resultarán entre familiares y extraños: los dominios del Sombrerero Loco, el castillo de la Reina de Corazones, jardines inhóspitos, fábricas abandonadas... Para abrirse paso por ellos, Alice cuenta con un cuchillo de cocina aquí transmutado en la Espada Vorpal, un molinillo de pimienta que hace las veces de ametralladora y bombas-conejo blanco que puede hacer explotar a voluntad. Por supuesto, el gato de Cheshire, tatuado y enigmático, irá dando consejos sobre cómo avanzar, y se sucederán las fases de plataformas con las de acción pura.

El diseño de escenarios y enemigos (retorcidos, mutantes, salidos de una pesadilla que no tiene nada que envidiar a los horrores de un *Dead Space* o un *Dante's Inferno*) es soberbio. Tanto, que por momentos hace olvidar los problemas que ya afectaban al juego original: cámaras tan chifladas como una liebre marcera, armas con problemas de empleo y secciones de plataformas reventadas por la imprecisión en el manejo de Alice. Eso sí: el juego es tan delirante y excesivo que aunque la versión final tenga los problemas de control y abundantes *bugs* de esta *beta*, seguirá siendo un título muy a tener en cuenta: como mínimo, uno de los más originales del año.

A LA VENTA EL 16 DE JUNIO





Los mejores enemigos, sin duda, son los que se basan directamente en los personajes del libro. Como los naipes de la Reina de Corazones.











EL PAÍS DE LAS PESADILLAS.

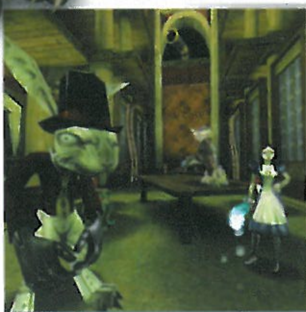
Esta Alice no es la primera en explotar el lado macabro y pesadillesco del libro original, que ya era un considerable catálogo de situaciones turbias. Adaptaciones como la muy famosa de Disney o la maravillosa y desasosegante visión con marionetas de Jan Svankmajer han sido una clara influencia en la turbia visión de American McGee.



Las secciones de plataformas son abundantes, y llegará un momento en el que te costará tanto trabajo superarlas como las fases de acción.

Claves

1 Si no jugaste al original American McGee's Alice, calma: irá incluido de regalo con la secuela. También podrás descargarlo de la Store si lo prefieres.



2 El Modo Hysteria es una útil «magia» que convierte a Alice en una sangrienta arpía en negativo que arramblará con todo lo que se encuentre por delante.



Consultorio

Participa y gana
Cada mes la mejor carta ganará un fantástico PREMIO. ¡Este mes un pack de Brink+Auricular inalámbrico!





www.facebook.com/revistaplaystation

Ansiosa por juegos de lucha

La verdad es que después de tanta revisión de *Street Fighter*, *spin-off* en el mercado (*Marvel Vs. Capcom*) o que saldrán dentro de no mucho (*Street Fighter Vs Tekken*) estoy un poco saturada de ver los mismos personajes y mecánicas jugables en los juegos de lucha. ¿Sabéis algo de posibles nuevos títulos del género que no sean *Tekken* o *Street Fighter* o alternativas que ya estén en el mercado y sean recomendables?

ANA BEATRIZ ESPEJO, VÍA EMAIL.

Está claro que tanto *Tekken* como *Street Fighter* son dos de las sagas de lucha con más reconocimiento del mercado y que más seguidores tienen, aunque el género no está exento de buenas alternativas si quieres algo distinto. En primer lugar tienes el reciente *Mortal Kombat*, una saga con mecánica menos compleja y que ha recuperado el estatus de sus primeros títulos. Si te gustan los títulos violentos, visualmente espectaculares y además largos esta es tu mejor opción. Además de *Mortal Kombat* tenemos una saga menos conocida para el gran público pero que para nada envidia en calidad a los anteriores, como es *BlazBlue* y su último título *Continuum Shift*. Este juego destaca por su jugabilidad en 2D con la mayor complejidad de movimientos del género y su estética *anime*. Además de eso cuenta con un modo Historia muy trabajada. Si te gustan las 2D también tienes a precio reducido *King Of Fighters XIII* que si bien no es tan completo es una buena alternativa. Por último como te contamos en este número, se ha anunciado recientemente la salida de *Soul Calibur V* para el año que viene, aunque sin fecha definida todavía. Esperamos que estos títulos colmen tus ansias de batalla.



Aunque poco conocida, la saga BlazBlue es una de la mejores y más complejas del género.

¿Por qué se esconden tan bien?

Tengo una varias dudas acerca de los juegos de espionaje en esta generación:
1 ¿Por qué solo ha salido un juego de este tipo (*Metal Gear Solid 4: Guns Of Patriots*) en estos 5 años de existencia de PS3?
2 ¿Volverán los tiempos de PS2 donde el espionaje en los videojuegos estaba en la cumbre? ¿Volverá *Splinter Cell* a PS3?
3 ¿Qué ocurrirá con el videojuego *Agent* de RockStar en exclusividad para PS3?

AITOR FERNÁNDEZ, VÍA FACEBOOK

1 Es difícil igualar a la saga *Metal Gear Solid* en este sentido. Aún así dentro del catálogo de **PS3** hay varios juegos en los que el sigilo juega una parte importante, como por ejemplo la saga *Assassin's Creed* o *Alpha Protocol*.

2 Si haces memoria recordarás que la única alternativa de calidad a *MGS* en **PS2** era *Splinter Cell*, por lo que demasiadas opciones tampoco podíamos encontrar. Sobre esto último, la reciente entrega de *Splinter Cell* salió en exclusiva para Xbox 360. Aún así en cuanto a lo que espionaje se refiere salió bastante mermada, ya que se orientó más hacia el género de los *shooter*. A fecha de hoy todavía no hay información de un posible próximo título de la saga ni sobre en qué plataformas estará disponible.

3 La única información hasta la fecha es que es un título desarrollado en exclusiva para **PS3** por **Rockstar North** (los encargados de la saga *GTA*) y que estará ambientado en mundo de espionaje y asesinatos en plena Guerra Fría a finales de los 70. No obstante, también te avisamos de que **Rockstar** no suele filtrar datos de sus juegos hasta que se acerca la fecha de lanzamiento.

EL TEMA DEL MES

¿Consideras suficientes las recompensas ofrecidas por parte de Sony después del restablecimiento de PS3?

Nulas compensaciones

PALOMA DOMINGO RAMA. VÍA CORREO.
Creo que es un tema que Sony no ha meditado lo suficiente, ya que los usuarios que ya tenemos esos juegos nos encontramos con que la compensación es nula. Si no, no se entiende que entre los juegos que ofrecen de PS3 haya dos que ya ofrecieron a los usuarios *Plus*. No olvidemos que con esto la gente ya no recuerda que lo más importante no es haber estado 25 días sin servicio On-line, sino la brecha de seguridad en sus servidores. Pero nos ponen unos juegos gratis delante y nos olvidamos de todo. Es evidente que nunca llueve a gusto de todos y que satisfacer a 77 millones de usuarios es imposible. Tal vez la solución habría estado en no ofrecer nada y dejar pasar el tiempo.

Satisfecho con la respuesta de Sony

ISMAEL LÓPEZ SANTANA. VÍA FACEBOOK.
Después de conocer lo que Sony ofrecerá a los afectados por el parón del *PSN*, creo que no nos podremos quejar. Nos ofrecen 2 juegos a elegir de una lista de 5 como *inFamous*, *LBP*, *Dead Nation*, *Wipe Out* y *R&C*, siendo los tres primeros juegazos con muchas horas de diversión. Vamos, unos imprescindibles en cualquier lista que para aquellos que no los hayan jugado les resultará un gran regalo. Si a esto le añadimos un mes de *PS Plus* gratis o la ampliación por 60 días a los que ya tenían esta suscripción, queda un buen regalo y una buena forma de pedir disculpas por parte de Sony.

Nuevo tema del mes para el nº127.
¿Estás satisfecho con el precio final de PlayStation Vita anunciado en el E3 de Los Ángeles?

Buzón

Enviad vuestras cartas de Buzón y/o Consultorio a:
Playstation Revista Oficial, C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Manda un e-mail a: **ps@grupozeta.es**
Indicando como asunto Buzón o Consultorio
Escribe en el foro «Sección Buzón y Consultorio» de nuestra página en facebook: **www.facebook.com/revistaplaystation**



Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.



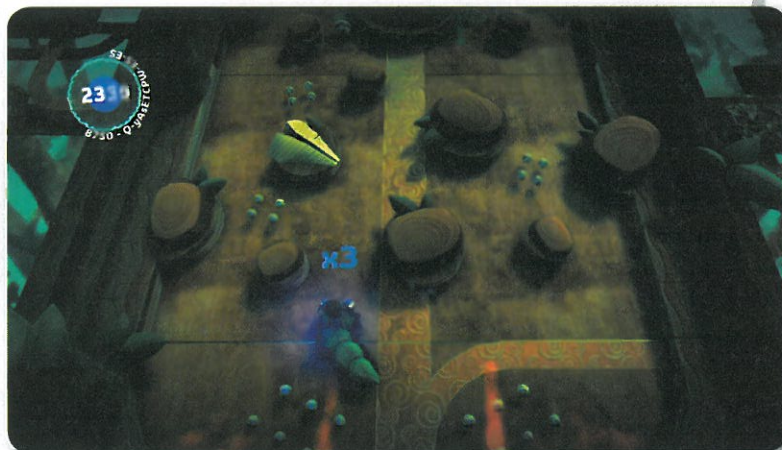
***Portal 2*: La verdad es que no entiendo la bajada de pantalones de todos los medios con este juego. Que sí, que es muy original, que tiene *puzzles* ingeniosos y el cooperativo añade algo de frescura. Pero es que no veo grandes novedades jugables respecto a la primera parte, la duración es excesivamente corta para un juego de casi 70 euros y la banda sonora no llega a la calidad de su antecesor. Quizás mis expectativas eran demasiado altas, pero la verdad es que esperaba más del nuevo juego de Valve.**
RAFAEL ALEGRE, VÍA EMAIL

La Carta Ganadora

Los piratas abordan Sony

ALFONSO GÓMEZ AGUADO. VÍA FACEBOOK.

En efecto, todos lo sabemos y no es broma.En Abril los piratas abordaron **Sony** y a unos 37 millones de usuarios, de los que se cree que tienen datos de cuentas,contraseñas o trajetas bancarias. Y todo esto ¿por qué?, ¿por fastidiar?¿por querer demostrar que ellos son los que mandan? La verdad es que yo no lo sé, pero a mí no me hace ni puñetera gracia que un desconocido conozca hasta mi color de pelo. **Sony** por su parte decidió «cerrar la persiana» y, tras tener mas datos, difundir un comunicado que alertó a muchos usuarios ya que ni **Sony** sabía exactamente cómo había pasado. A día de hoy se han restablecido los servicios cuidadosamente, pero el daño ya está hecho. **Sony** nos va a compensar con descargas gratuitas y con un programa de protección de datos que será gratuito durante el primer año pero, ¿y luego qué? No entiendo nada, la verdad, como tampoco entiendo a los que «dan de comer» a los piratas. Me hace gracia cada vez que leo en esta o en otras revistas a gente que se queja de que los juegos duran poco o que son demasiado caros, aunque a mí me parece normal. ¿Sabéis cuanto tiempo y dinero cuesta hacer un videojuego? Pues mucho, y la verdad, no me extraña que muchas compañías perdieran el interés por hacer lo que realmente les gusta, que son los videojuegos. Así que solo podemos hacer una cosa: ¡No a la piratería!



Más atrevimiento y menos clones

MARI ÁNGELES BENÍTEZ. VÍA EMAIL.

Para una persona como yo que lleva más de 15 años en este mundillo, me parece difícil creer que la gente esté contenta con la generación que llevamos. Entre tanto *shooter* y juego de conducción clónico se echa en falta títulos originales como *Bayonetta*, *No More Heroes* o *Braid* entre otros. Títulos diferentes que ofrezcan algo de frescura a un mercado cada vez más homogéneo. Entiendo que los altos presupuestos que se manejan para el desarrollo de un videjouego «AAA» hacen difícil estas apuestas, pero es que incluso después de cinco años, todavía sigo esperado el siguiente trabajo de **Team Ico**. El problema es también nuestro, del público, que no apostamos por estos juegos de salida, y los malos resultados frenan las nuevas ideas. Esperemos que los próximos años cambie esta situación.

> **«Los videojuegos son un mercado cada vez más homogéneo»**

Los plataformas, esos grandes olvidados

ENRIQUE DELGADO. VÍA EMAIL.

Últimamente ando descontento porque echo de menos los plataformas puros de antes. La verdad es que exceptuando *LittleBigPlanet* (que tiene un particular planteamiento) no encuentro en el catálogo juegos que colmen mis necesidades en este sentido. Muy atrás quedan los grandes *Crash Bandicoot* de **PSone**, la saga *Jax & Daxter* o *Tombi* por citar algunos. La verdad es que quitando *Ratchet & Clank* o el mencionado *LBP* poco nos queda. A ver si podéis dar un toque a las compañías en este sentido. Gracias y seguid así.

Tú Puntúas

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!



9,8

L.A. NOIRE
MARCOS ALONSO. VÍA EMAIL.
Verdadero juegazo el que se han marcado los de **Team Bondi**. Tras las primeras horas de juego se disiparon todas mis dudas ante este títlo que cuenta con gráficos de infarto y además es largo. Ojalá tengamos pronto nuevos casos.



7,5

BRINK
ELENA GIL. VÍA E-MAIL.
Me dejé engañar por lo tráilers de este juego, que tenía mejor pinta de lo que resultó al final. Entre que *PSN* ha estado fuera de servicio y que la Campaña no merece la pena, me llevé un chasco con este *shooter* que apuntaba más alto.



9,7

SMT PERSONA 3 PORTABLE
JUAN JAREÑO VÍA E-MAIL.
Para los que se quejan de que no tenemos juegos de rol buenos aquí tenéis uno de los mejores de la década. Con todo lo mejor del original de **PS2** que ya era casi perfecto más nuevos añadidos. Prácticamente inmejorable.

T!ps PS3

1 =



L.A. NOIRE
evaluación **9,4**
Conviértete en el detective más aclamado de Los Ángeles resolviendo todo tipo de fechorías.
Rockstar 65,95€. +18 años — jugado ☐

2 N



INFAMOUS 2
evaluación **9,3**
¿Héroe o villano? Tú eliges qué será Cole en este nuevo sandbox técnicamente asombroso.
Sony C.E. 69,99€. +16 años — jugado ☐

3 ↓



MORTAL KOMBAT
evaluación **9,3**
El juego de lucha más salvaje de la historia se renueva con más violencia y fatalities que nunca.
Warner Bros Int. Ent. 61,50€. +18 años — jugado ☐

4 ↓



CRYSIS 2
evaluación **9,5**
Sobrevive en una irreconocible Nueva York llena de muerte, destrucción y alienígenas.
EA Games 69,95€. +16 años — jugado ☐

5 N



SHADOWS OF THE DAMNED
evaluación **9,2**
Vive un pesadilla terrorífica con toques de humor grotesco ideada por los genios Suda 51 y Mikami.
EA Games 64,95€. +18 años — jugado ☐

6 N



DIRT 3
evaluación **9,3**
Un fórmula mejorada con más realismo y daños espectaculares para el mejor simulador de rallies.
Codemasters 60,95€. +12 años — jugado ☐

7 ↓



KILLZONE 3
evaluación **9,3**
Guerrilla vuelve a demostrar que son únicos a la hora de explotar el potencial técnico de PS3.
Sony C.E. 69,95€. +18 años — jugado ☐

8 ↓



LITTLE BIG PLANET 2
evaluación **9,5**
Un editor mejorado para crear y disfrutar de tantas aventuras como seas capaz de imaginar.
Sony C.E. 69,95€. +7 años — jugado ☐

9 =



SHIFT 2 UNLEASHED
evaluación **9,2**
Adrenalina y espectacularidad a partes iguales en la secuela del peculiar simulador de EA.
EA Games 69,95€. +3 años — jugado ☐

10 N



DUKE NUKEM FOREVER
evaluación **8,8**
Por fin regresa el héroe más irreverente, burdo y divertido con una aventura solo apta para adultos.
2K Games 60,95€. +18 años — jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



L.A NOIRE
ROCKSTAR
65,95€ +18

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO 5
SONY C.E
69,99€ +3

LUCHA



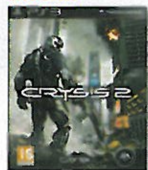
MORTAL KOMBAT
WARNER BROS ENT. INT.
61,50€ +18

RPG



FINAL FANTASY XIII
SQUARE ENIX
69,95€ +16

SHOOTER



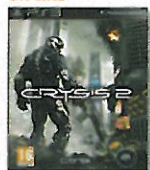
CRYSIS 2
EA GAMES
69,95€ +16

DEPORTES



FIFA 11
EA SPORTS
71,90€ +3

ON-LINE



CRYSIS 2
EA GAMES
69,95€ +16

PARTY GAME



SINGSTAR DANCE
SONY C.E.
29,99€ +12

NUESTROS FAVORITOS

THE ELF





PERSONA 3 PORT. PSP
WKC II — PS3
FINAL FANTASY IV: T.C.C. — PSP
L.A. NOIRE — PS3
DEMON'S SOULS — PS3

NEMESIS





INFAMOUS 2 PS3
SHADOWS OF THE D. — PS3
L.A. NOIRE — PS3
YAKUZA 4 — PS3
GOD HAND — PS2

LLOYD





DUNGEON SIEGE III PS3
L.A. NOIRE — PS3
MORTAL KOMBAT — PS3
FINAL FANTASY IV: T.C.C. — PSP
BAYONETTA — PS3

ANNA





LEGO PIRATAS D.C. PS3
HUNTED: T.D.F. — PS3
LEGO STAR WARS III — PS3
THE 3RD BIRTHDAY — PSP
TOMB RAIDER HD — PS3

GAME — LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. **L.A. NOIRE** (ROCKSTAR)
2. **DIRT 3** (CODEMASTERS)
3. **FIFA 11** (EA SPORTS)
4. **CALL OF DUTY BLACK OPS** (ACTIVISION)
5. **AC LA HERMANDAD: LA ALHAMBRA** (UBISOFT)
6. **PRO EVOLUTION SOCCER 2011** (KONAMI)
7. **HUNTED: THE DEMON'S FORGE** (BETHESDA)
8. **VIRTUA TENNIS 4** (SEGA)
9. **RED DEAD REDEMPTION** (ROCKSTAR)
10. **MOTO GP 10/11** (CAPCOM)

TOP AÑEJO
Julio 2004



1. **DRIV3R** (ATARI)
2. **SINGSTAR** (SONY C.E.)
3. **RED DEAD REVOLVER** (TAKE TWO-ROCKSTAR)
4. **SPLINTER CELL P.T.** (UBISOFT)
5. **EURO 2004** (EA SPORTS)
6. **GT 4 PROLOGUE** (SONY C.E.)
7. **ATHENS 2004** (SONY C.E.)
8. **ONIMUSHA 3 DEMON SIEGE** (EA GAMES)
9. **SMASH COURT TENNIS P.T. 2** (NAMCO)
10. **SHYPON FILTER T.O.S.** (SONY C.E.)

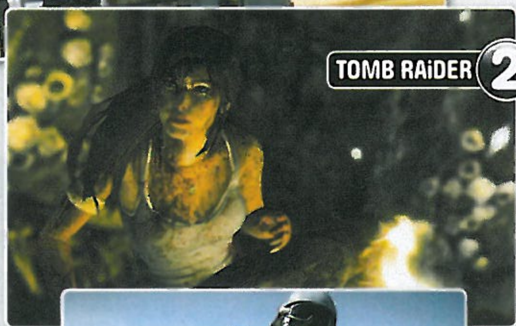
Lo más esperado

1. TES: SKYRIM
2. BATTLEFIELD 3
3. SONIC GENERATIONS
4. UNCHARTED 3
5. MASS EFFECT 3

Los 5 mejores del E3



1 UNCHARTED 3



2 TOMB RAiDER

3 BATTLEFIELD 3



4 BIOSHOCK INFINITE

5 DEAD ISLAND

El Top de... Samuel Díaz



1 GRAN TURISMO 5 (PS3)
2 BATMAN ARKHAM ASYLUM (PS3)
3 ASSASSIN'S CREED (PS3)
4 HEAVY RAIN (PS3)
5 CRYSIS 2 (PS3)
6 KILLZONE 3 (PS3)
7 KILLZONE 2 (PS3)
8 MOTORSTORM APOCALYPSE (PS3)
9 PES 2011 (PS3)
10 FIFA 11 (PS3)

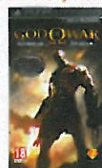
Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PSP

1 INVIZIMALS: LA OTRA DIMENSIÓN + CÁMARA (SONY C.E)
2 PES 2011 (PLATINUM-KONAMI)
3 LEGO PIRATAS DEL C. (DISNEY)
4 DBZ SHIN BUDOKAI II (ESSENTIALS-NAMCO BANDAI)
5 FIFA STREET 2 (ESSENTIALS-EA)
6 FIFA 11 (PLATINUM-EA SPORTS)
7 CRASH TTR (ESSENTIALS-ACTIVISION)
8 AVATAR (ESSENTIALS-UBISOFT)
9 CRASH GCM (ESSENTIALS-SIERRA)
10 NFS SHIFT (ESSENTIALS-EA)

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



GOD OF WAR GHOST OF SPARTA
SONY C.E.
29,95€ +18

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO
SONY C.E.
19,95€ +3

LUCHA



TEKKEN 6
NAMCO BANDAI
39,95€ +12

RPG



TACTICS OGRE L.U.C.T.
SQUARE ENIX
40,95€ +12

SHOOTER



RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
39,95€ +16

DEPORTES



PES 2011
KONAMI
29,95€ +3

PLATAFORMAS



LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
19,95€ +7

PARTY GAME



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL
SONY C.E.
29,95€ +12



PSP



1 ↑
SMT PERSONA 3 PORTABLE
evaluación **9,3**
Uno de los mejores juegos de rol de PS2 llega a PSP en su mejor versión.
Atlus 39,95€. +12 años jugado ☐



2 ↓
TACTICS OGRE LET US CLING TOGETHER
evaluación **9,5**
Por fin aparece en Europa uno de los RPG estratégicos más brillantes de la historia.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐



3 ↑
THE 3RD BIRTHDAY
evaluación **9,2**
Regresa el icono sexual de PSone pistola en mano y más cañera que nunca.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐



4 ↓
FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLL.
evaluación **9,2**
La versión definitiva del juego que sentó las bases del género y no te puedes perder.
Square Enix 39,95€. +12 años jugado ☐



5 =
DISSIDIA 012 FINAL FANTASY
evaluación **9,3**
Nuevos personajes, opciones de combate y extras para completar una genial secuela.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐



6 =
KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP
evaluación **9,2**
Tres personajes dentro de una aventura llena de magia y de inolvidables momentos.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐



7 =
INVIZIMALS: LA OTRA DIMENSIÓN
evaluación **9,3**
Más de 100 nuevos invizimals, una nueva campaña y opciones de personalización.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐



8 =
GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
evaluación **9,3**
Kratos se despide de PSP con la mejor aventura de acción del momento.
Sony C.E. 29,95€. +18 años jugado ☐



9 =
PATAPON 3
evaluación **8,5**
Una nueva aventura de la tribu Patapon con más de 100 misiones y 30 jefes finales.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐



10 =
LORD OF ARCANA
evaluación **9,0**
Acaba con inmensas criaturas mitológicas al más puro estilo Monster Hunter.
Square Enix 40,99€. +16 años jugado ☐

PlayStyle

TRANSFORMERS
EL LADO OSCURO DE LA LUNA









¡DISFRUTA DE LA ÚLTIMA ENTREGA EN CINE Y CÓMIC!

Zona VIP
¡Pescamos a El Pescao con la caña de Rapala: Pro Bass Fishing!

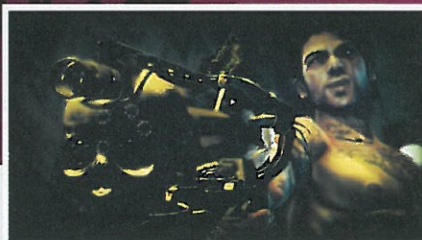
Moda
El calor y color de Rio es la inspiración de este verano

Tecnología
Te presentamos la segunda generación de TV 3D

Rincón del Jugón

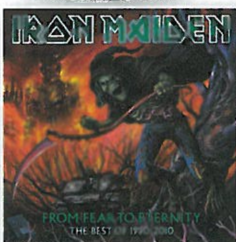
Shadows of the DAMNED

El compositor de la magistral Banda Sonora de Silent Hill, Akira Yamaoka, regresa con renovados sonidos en Shadows Of The Damned y con colaboraciones con la cantante Mary Elizabeth McGlynn y el actor de doblaje Troy Baker.





TE RECOMENDAMOS



IRON MAIDEN
From fear to eternity

★★★☆☆

¿Te gusta el *Metal* y aún no tienes sus *discos*? Pues ya estás tardando en comprarte este recopilatorio doble CD que repasa los 20 años de *Iron Maiden*. Sin duda, se trata de una colección perfecta para los nuevos seguidores de la banda que desean conocer a fondo su carrera a través de sus ocho últimos discos de estudio y enlazarla con el ábum *Somewhere Back In Time 1980-1990*. Leyenda, historia y buena música.



EXTREMODURO
Material defectuoso

★★★★☆

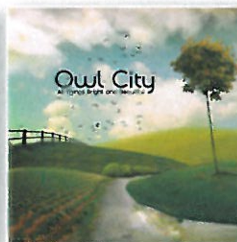
En la contraportada apenas aparecen escritos, como es habitual, seis títulos, con letras contundentemente largas en las que Roberto Iniesta habla, y mucho. No busques sonidos cañeros y combativos, de eso no hay nada. Lo que hay son 43 minutos de *rock* que hay que escuchar y degustar poquito a poco. Inusual es *Mi espíritu imperecedero*, con ritmos abachatados, pero es mejor renovarse que morir.



ARCTIC MONKEYS
Suck it and see

★★★★☆

La banda inglesa de *indie rock* lanza un cuarto álbum, según ellos mismos, con influencias de Bowie, Nick Cave y Lou Reed. Los innovadores sonidos conseguidos con *Humbug* en ***Suck it and see*** los volverás a escuchar, pero con una vuelta de tuerca más, alcanzado la madurez absoluta. Hay temas más acertados que otros, pero es en su conjunto lo que lo engrandece. «Prúebalo y verás», como el mismo título dice.



OWL CITY
All things bright and beautiful

★★★☆☆

El que fue creador del exitoso *Fireflies* presenta su segundo álbum en busca de la superación. Títulos para conseguirlo no le faltan: *The real world, Angles, Dreams don't turn to dust*... Pero el listón está muy alto y el disco, en general, está a medio camino de *Ocean eyes*. Aún así su optimismo -nada ñoño gracias a sus firmes sonidos- es contagioso y seduce desde la primera escucha.

Próximos lanzamientos



BEYONCÉ
4



SIMPLE PLAN
Get your heart on!



LENNY KRAVITZ
Black and white America



SUPERSUBMARINA
Retroalimentación



PAGAN'S MIND
Heavenly Ecstasy



LADY GAGA

Rompiendo la barrera del sonido

La reina del pop más influyente de todos los tiempos, por fin, desvela los 14 temas de su segundo álbum y podemos decir que de nuevo «rompe la barrera del sonido» gracias a la mezcla perfecta de innovación y convencionalismo. Su extravagante y rompedora imagen es solo el espejo de sus letras y melodías, claro ejemplo es *Goverment Hooker*: una canción diferente, con frases en español («¡ay mi papito!») y donde *Lady Gaga* experimenta con sus cuerdas vocales, pasando del lírico a tonos bastante más graves. Así es ella, juega y experimenta, y encima le sale un gran *hit* llenapistas.



Born this way

★★★★☆

ENTREVISTA CON...

MALDITA NEREA

EN EL MUNDO GENIAL DE LAS COSAS QUE DICES

«Hacer un disco es como desarrollar un videojuego, la dificultad es muy importante y debe ser equilibrada, si es muy difícil lo abandonas»

Después de títulos tan sugerentes como *El secreto de las tortugas*, llega la sencillez de *Fácil*. ¿A qué se debe el cambio?
Quiero que las diez canciones lleguen de manera sencilla y que no canse escucharlas. En ***Fácil*** uso palabras con sonoridad que tienen mucho mensaje; mi propósito es no hacer temas de usar y tirar. Es como el desarrollador de un videojuego, sabe que si hace un juego demasiado difícil el jugador lo abandonará. Sin embargo, si lo hace en su justa medida, no basándose en alargar el juego con una dificultad imposible y con elementos para rejugarlo, es posible que le enganche.
¿La imaginación de Maldita Nerea encaja más con la de una película, un videojuego o una novela?
Si te soy sincero, no suelo jugar... aunque mi imaginación sí. Se podría decir que es una mezcla de las tres: de película porque refleja la realidad, de videojuego porque me encantan las historias de buenos y malos, y de novela porque me gusta que mi imaginación dé rienda suelta a la imaginación de los demás.
Recientemente el servicio On-line de PlayStation ha sido *hackeado*. Han atacado los servidores de Sony para robar los datos de más de 75 millones de usuarios registrados en el servicio. En cierto modo, tenemos la sensación de que nos han robado... ¿Es lo que sientes tú cuando un tipo se descarga ilegalmente una canción tuya? Centenares de piratas *hackeando* tu disco...
No lo vincularía tanto. Conozco a algún *hacker* y realmente le importa poco el contenido. Lo que le interesa es *hackear*. No lo apruebo, pero no me siento usurpado cuando alguien se descarga de manera ilegal una canción mía. En el fondo es una forma de que la gente conozca mi trabajo sin necesidad de comprárselo. Lo que no me parece bien es que no te compres el álbum cuando el disco te gusta y vas a los conciertos. No es honesto.
Además de ser el alma *mater* de Maldita Nerea eres educador y logopeda, ¿qué opinas de la relación niños/videojuegos?
El juego con control es favorable. Se ha demostrado que los videojuegos despiertan habilidades y estimulan la creatividad porque el niño decide, por ejemplo, qué camino tomar. En cuanto a nivel educativo, fomenta y mejora la atención.

Es el título de una de las canciones del disco de Maldita Nerea, Fácil, y nos recuerda a Ico por lo evocadora que es y por frases como estas: «Tres, seis te llevo en mis manos, ya no te puedo perder. Donde quieras que estés, somos dos...».

POR ANA MÁRQUEZ

TRANSFORMERS
EL LADO OSCURO DE LA LUNA

Puede que Megan Fox haya caído por el camino, pero esta tercera dosis de «roboces» promete dejarnos turulatos con sus 3D



Director
MICHAEL BAY
Reparto
Shia LaBeouf, Josh Duhamel, Tyrese Gibson.
Género
CIENCIA FICCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
PARAMOUNT PICTURES
transformersmovie.com

Como ya habréis atestiguado por el explosivo tráiler que lleva revolucionando la Red desde el spot de la última Superbowl, Michael Bay promete poner toda la carne en el asador en la tercera aventura fílmica de los *Transformers*. Aunque el rey del *travelling* giratorio era reticente, en un principio, al *boom* de las 3D, tras hablar con James Cameron, Bay acabó entusiasmándose con las posibilidades que ofrecían las cámaras 3D utilizadas en *Avatar* y que van a proporcionarnos los combates más explosivos entre *Autobots* y *Decepticons*. Literalmente, acabaremos apartando la cabeza en las salas del cine, mientras asistimos al duelo final entre *Optimus Prime* y *Megatron*. En ***El lado oscuro de la Luna*** repite todo el reparto de las entregas anteriores, menos Megan Fox, a la que sustituye la modelo Rosie Huntington-Whiteley. La pobre no lo tendrá fácil a la hora de robar protagonismo a unos robots rediseñados para enamorar, más que nunca, a los seguidores de la serie de animación original (atentos al remolque del *Optimus*/camión).

De la trama no desvelaremos demasiado. Solo que los astronautas del Apolo 11 viajaron a la Luna por otros motivos muy distintos a poner una banderita sobre nuestro único satélite. Menuda sorpresita se encontraron.

KUNG FU PANDA 2
Una animación animosa y enérgica

Era de esperar que, tras el éxito que obtuvo la primera entrega en 2008, tarde o temprano llegara a la gran pantalla una segunda parte. Y, también como es de esperar, no es ni tan ingeniosa ni fresca como aquella, aunque sí igual de divertida. Recordemos que Po, el oso panda, consiguió ser un maestro de las artes marciales y se convirtió en un Guerrero Dragón. Ahora protege el *Valle de la Paz* junto a sus amigos los Cinco Furiosos. La armonía reina entre sus habitantes hasta que el malo malísimo de turno llega con el objetivo de acabar con el *Kung Fu*. Persecuciones, duelos y situaciones de esas que provocan más de una carcajada serán las secuencias predominantes de los 90 minutos de metraje. Acción dinámica y unas 3D más que aceptables.

Director
JENNIFER YUH
Género
ANIMACIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
DREAMWORKS
www.kungfupanda.com







OTROS ESTRENOS



CARS 2 3D
Rayo McQueen quema rueda en Japón...

... y en otras partes del planeta en esta secuela, que promete más acción que la primera parte. Aunque es difícil llevar las gafas 3D y ver subtítulos, no te pierdas la V.O. y su impresionante reparto de voces.



CABALLEROS, PRINCESAS Y OTRAS BESTIAS
Espada, brujería y mucho cachondeo

Aunque llega con retraso, tenemos muchísimas ganas de ver cómo el equipo de Superfumados se ríe del universo de la fantasía heroica.



BAD TEACHER
La maestra que siempre soñaste tener

Cameron Diaz, Justin Timberlake y Jason Segel protagonizan la nueva comedia de Jake Kasdan, el director de la gloriosa Dewey Cox: una vida larga y dura.

TRÁILERS



THE GIRL WITH THE D. TATTOO
www.dragontattoo.com

David Fincher firma el remake de Los Hombres que No Amaban a las Mujeres, una historia que todos conocemos. Pero el tráiler, con la versión de Immigrant Song de los Led Zeppelin es sencillamente alucinante.



THE ADVENTURES OF TINTIN
www.tintin.com

Los míticos cómics de Hergé cobrarán vida en la gran pantalla, bajo la batuta de Steven Spielberg y Peter Jackson. ¿La película de las navidades? Apuesta por ello.

POR ANA MÁRQUEZ Y BRUNO SOL









CISNE NEGRO

Sin tele y sin cerveza, la pobre Natalie Portman pierde la cabeza. Aunque a cambio se llevó el Oscar.



Aunque Darren Aronofsky ya no nos cae bien por dejarnos tirados con la secuela de *Lobezno* (inspirada en Lobezno: Honor, nada menos), tenemos que reconocer que el puñetero tiene talento por arrobas. Con *El Luchador* nos emocionó a todos los que crecimos viendo en la tele al Último Guerrero, y con ***Cisne Negro*** describe, a través de escenas tremendas, el progresivo declive mental de una bailarina (Natalie Portman), fruto de la presión a la que se ve sometida desde todos los flancos. Una madre sobreprotectora y no menos chiflada (Barbara Hershey), el director del *ballet* (Vincent Cassel) con el que además mantiene una relación, y Mila Kunis, su más directa rival a la hora de protagonizar el papel central de *El Lago de los Cisnes*. Aunque no hayas visto más *ballet* que el de los avestruces de *Fantasía*, disfrutarás con esta película.

Película ★★★★☆
Extras ★★★☆☆

Director: **DARREN ARONOFSKY** Reparto: **Natalie Portman, Mila Kunis, V. Cassel.** Audios: **CASTELLANO (DTS 5.1) INGLÉS (DTS HD).** Subtítulos: **Castellano, inglés...** Distribuye: **20th Century Fox. H.E. 21,95 € (BD+DVD+Copia Digital)**

ENREDADOS

Dulce y divertida como los auténticos clásicos de Disney



Hacía tiempo que **Disney** no apostaba por una peli de animación como las de antaño, con ingredientes que te emborrachan de felicidad y te dejan con una sonrisa tonta al ver el rótulo *The End*. ***Enredados*** recrea la historia de Rapunzel, la princesa presa en lo alto de una torre y dominada por una malvada bruja obsesionada por la eterna juventud. El guaperas héroe -más bobo que valiente-, el caballo inteligente y gruñón, y un séquito de «buenos villanos» son los que ponen la guinda a las secuencias de humor. Rapunzel encarna la ternura e inocencia, y la bruja la crueldad. Y todos en acción ofrecen al espectador una experiencia cinematográfica dulce y divertida, con moraleja, por supuesto. Con la edición *Blu-ray*, además, disfrutarás de una calidad de imagen extraordinaria; Atento al pelo de la princesa.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★☆☆

Director **NATHAN GRENO Y BYRON HOWARD** Audios **CASTELLANO (DTS 5.1) INGLÉS (DTS HD).** Subtítulos **Castellano, inglés, italiano...** Distribuye **Walt Disney 25,95 € (BD + DVD), 21,99 € (DVD)**





Las secuencias más divertidas son, sin duda, las protagonizadas por los «buenos villanos».





THE GREEN HORNET

Michel Gondry adapta el clásico televisivo de los años 60



Dado que no tuvo el éxito esperado en los cine, el formato doméstico podría dar una segunda oportunidad al debut de Michel Gondry en el cine de acción.El director francés, todo un Dios para la parroquia «gafapasta», aporta su toque personal a las peleas protagonizadas por Kato, aunque lo que más nos gusta de ***The Green Hornet*** es la crudeza -cuasicómica- con la que muestra la muerte de los sicarios de Chudnofsky (el siempre genial Christoph Waltz). Una vez más, el BD se lleva la palma en extras, con escenas eliminadas exclusivas. Envidia sana para los que tienen una tele 3D.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★★★☆

Director
MICHEL GONDRY
Audios
Castellano, inglés y japonés en DTS-HD
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye
Sony Pictures H.E.
24,95 € (BD 3D)
21,95 € (BD)
17,95 € (DVD)

¿CÓMO SABES SI...?

Un trío de ases tremendamente divertido



Comedia romántica con grandes estrellas y dirigida por un experto en el género, con títulos como *Mejor... imposible*, es sinónimo de risas aseguradas. La historia no es nada nueva, un triángulo amoroso donde la chica trata de encontrar a su hombre perfecto, mientras se cuestiona si casarse y tener hijos es lo que realmente desea. Pero es tan bien llevada y «actuada» que en ningún momento te parece más de lo mismo (¡y eso que dura casi dos horas!).

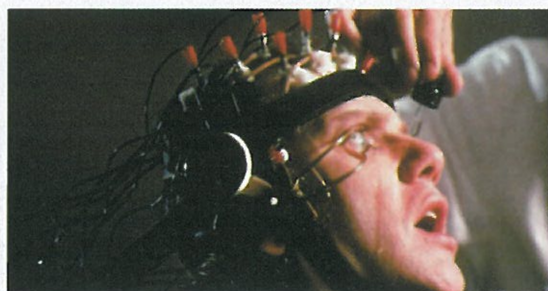
Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★☆☆

Director:
JAMES L. BROOKS
Audios:
Castellano, inglés DTS HD
Subtítulos:
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye:
Sony Pictures H.E.
21,99 € (BD)
17,99 € (DVD)









LA NARANJA MECÁNICA

El überviolento clásico de Stanley Kubrick cumple 40 años



Warner Bros Home Video sigue con la encomiable labor de llevar a la alta definición las películas del maestro Kubrick. De seguir vivo, habría que preguntarle al director inglés (cuya meticulosidad y celo hacia su obra eran legendarias) su opinión acerca del lavado de cara y sonido que ha sufrido su adaptación del libro de Anthony Burguess. Aunque el cine y los videojuegos han atenuado bastante nuestra percepción de la violencia, esta obra maestra sigue impactando como el primer día, con escenas que se han convertido ya en iconos culturales. Además, el apartado de extras, que alcanza a un 2º BD, es sencillamente soberbio.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★★★

Director
STANLEY KUBRICK
Audios
Castellano en 5.1., inglés DTS-HD
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye
Warner H.V.
17,95 € (2 BD)

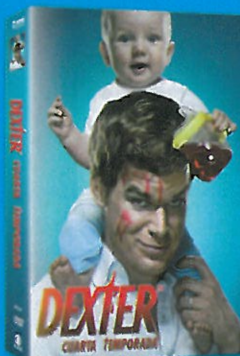


NOTICIAS



CHARLIE NO HACE SURF

La mítica Apocalypse Now debuta en HD de la mano de Universal Pictures, en una edición coleccionista que despliega 3 BD con los dos montajes del film (el de 1979 y Redux), el documental Corazones en la Oscuridad, toneladas de extras, libretos y postales.



DEXTER VS TRINITY

John Lithgow ganó un Emmy por su interpretación de Trinity, el psicópata al que intentará dar caza Michael C. Hall en la cuarta temporada de Dexter, que Paramount acaba de poner a la venta. 12 emocionantes capítulos divididos en 4 DVD, por 39,95 €.



THE WALKING DEAD, YA A LA VENTA

Revive la sensación televisiva del año en DVD y Blu-ray, por cortesía de Avalon. Entre los extras, metraje inédito, documentales, y en el caso de la edición de coleccionista, un cómic de 48 páginas. Por ahora, es una exclusiva de la FNAC.

POR ANA MÁRQUEZ Y BRUNO SOL

EL PESCAO

Divertido, loco y nada lógico. David Otero hace de El Pescao un juego multijugador donde los malos no existen.



De la locura de *El Canto* a la irreverente fantasía de *El Pescao*, David Otero a través de sus letras y sus divertidos *videoclips* nos enseña que siendo **Nada Lógico** (título de su disco en solitario) uno se lo puede pasar en grande. Y para demostrarle que nosotros también somos, en cierto modo, «Nada Lógicos» le invitamos a zambullirse en el apasionante mundo de los videojuegos, rodeándole de pececitos de colores de papel y con una única arma: la caña de pescar de **PS3** del juego de **Activision**, *Rapala: Pro Bass Fishing*. ***«No sabía que había juegos de pescar para la PS3. ¡No me des la caña no vaya a ser que me pesque a mí mismo! (Risas)»***, exclama David al cogerla y al contemplar atónito que es prácticamente idéntica a las de verdad, solo que con los botones clásicos del *DualShock*. ***«El Pescao tiene mucho de videojuego, concretamente de LocoRoco, que se va comiendo amigos para ser todos el mismo. Lo que sucede alrededor de El Pescao es así: somos muchos los que estamos detrás de este proyecto y entre todos tratamos de hacerlo divertido, amable. No hay malos»***. Asegura que *El Pescao* no es un proyecto que busque el triunfo, el éxito o la fama: ***«Busco pasármelo bien, ser feliz y disfrutar con lo que hago. Si me paro a comparar estadísticas de El Pescao y El Canto, evidentemente me sentiría fatal. Sin embargo, cada pasito que doy es súper bonito, y eso es lo que me llena»***. Y es que *El Canto del Loco* es ya un fenómeno que pasará a la historia de la música en España, pues difícilmente pocos grupos podrán superar -e incluso aunque los primos Otero y Martín regresaran- porque el mercado musical poco a poco está desapareciendo: ***«Una canción es como un nivel de un videojuego, la diferencia es que un single te lo bajas, lo escuchas y lo archivas para volverlo a escuchar. Pero con un nivel de videojuego no puedes hacer lo mismo, necesitas el juego entero y a día de hoy es muy difícil su descarga ilegal. De ahí que la industria de los videojuegos no esté sufriendo tan gravemente la crisis como lo está haciendo la música»***. Sin duda una ingeniosa manera de relacionar ambos mercados del entretenimiento.

David, aunque confiesa no ser un jugón, sino un jugador ocasional de *F1, Lego, LocoRoco* y un fanático de *PES*, en 2007 fundó el sello discográfico **Manicomio Records** y lanzó el primer álbum de la banda *Sin Rumbo* con el single *Seré Feliz*, cuyo *videoclip* se inspira en el mundo de *LittleBigPlanet*. ***«Los videojuegos llegan a millones de personas y es una ideal manera de darse a conocer»***, explica el cantante y continúa: ***«¡Hasta mi hija de 4 años juega! Aún no sabe manejar bien el mando de PS3, pero en cambio controla los juegos del iPad mejor que yo. Los niños de hoy en día están desarrollando la inteligencia táctil, visual y espacial de manera asombrosa gracias a la tecnología. Me gustan los videojuegos y me encanta jugar en la vida, todo unido hace que el día a día sea más divertido»***. David Otero es todo un personaje, un *LocoRoco*, que mira la vida con los dos principios básicos de un videojuego: ilusión y diversión.

«Conciliar la vida con los videojuegos hace que el día a día sea más divertido»

Nada Lógico en LocoRoco





Hay un asombroso parecido entre la secuencia de inicio del videoclip Buscando el sol del álbum Nada Lógico de El Pescao y la pantalla de LocoRoco 2 de PSP. ¿Coincidencia o casualidad? David Otero es puro espíritu LocoRoco. ¡Encuentra las similitudes!



Quisimos hacer una parodia de su mundo Nada Lógico sumergiéndole en las profundidades del mundo de los videojuegos. El resultado son estas «ilógicas» fotos de David pescando peces de colores con la caña de pescar de PS3 del juego Pro Bass Fishing. Él se lo pasó en grande, y nosotros también.

POR ANA MÁRQUEZ FOTOGRAFÍA: JAVIER BAUTISTA
AGRADECIMIENTOS: EVA VICENTE, JEFA DE RECEPCIÓN SUITES VIENA

RIO

¡Vamos a la playa con Rio! Toma nota de los colores que se llevan este verano y combínalos como quieras.

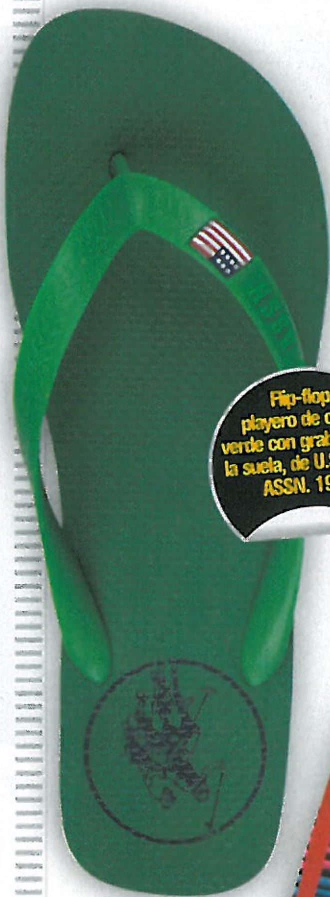


Gafas con montura transparente de color naranja, de Maui Jim. 218 €





Camiseta en color azul añil con print Sniper, de Protest. 34 €



Flip-flop playero de color verde con grabado en la suela, de U.S. POLO ASSN. 19 €



Reloj con correa de caucho en color rojo y esfera redonda, de Marea. 45 €



Bermudas multicolor con cinturilla ajustable con cordones, de Quiksilver. 69 €

POR ANA MÁRQUEZ

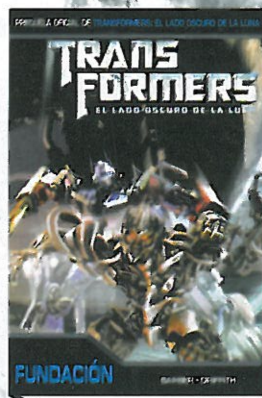
PlayStyle

Universos alternativos

TRANSFORMERS

EL LADO OSCURO DE LA LUNA

Autor: **John Barber y Andrew Griffith**
Editorial: **Panini Comics**
PVP: **8,95 €**



Los robots dan el salto de la gran pantalla al papel

Transformers, como saga cinematográfica, llega a su tercera película y promete todo lo que un aficionado a los *mega-robots* metamorfos necesita: guantazos metálicos titánicos, humanos asustados, destrucción urbana desmelenada y hasta invasión terrestre. Como aperitivo, **Panini** edita este tebeo que hace las veces de precuela del filme, ahondando en los orígenes de la rivalidad entre *Optimus Prime* y *Megatron* y las causas de la guerra civil que tuvo lugar en *Cybertron*, el planeta originario de los *Autobots* y *Decepticons*, antes de que llegaran a la Tierra y ponerla patas arriba... o salvarla. Un tomo espectacularmente ilustrado por el dibujante Andrew Griffith y escrito por un John Barber que le toma bien el pulso a una franquicia tan vibrante como *Transformers*. Ah, sí, y también hay decenas de guantazos metálicos titánicos. ¡Acabáramos!

LIBROS



Autor
Juan Madrid
Editorial
Ediciones B
P.V.P. **20 €**

Brigada Central 2. Asuntos de Rutina

Conspiración policial

Brigada Central fue la primera serie policial española, emitida hace ya tiempo, que más de uno -con querencia por el género negro- tenemos grabada en la cabeza... No obstante, su producción no fue sencilla, con presiones por parte de la policía. Su guionista, Juan Madrid, tenía ganas de resarcirse y ha novelado 14 guiones originales que se publicarán en tres volúmenes. ***Asuntos de rutina*** es el segundo, un duro retrato de nuestra sociedad y del día a día de una comisaría castiza, con toda la crudeza que la serie no llegó a tener.

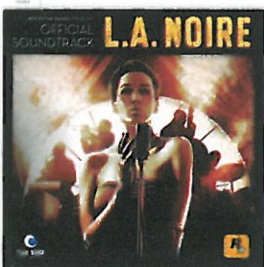
Soy un padre friki

¡Papá no me deja jugar!

Admitámoslo, «friki» es una palabra que no nos gusta a los que, queramos o no, lo somos. Ahí está, y no podemos hacer nada por evitarlo. Pero hay otro problema mayor; nos hacemos mayores. La generación que se crió jugando a consolas, leyendo tebeos y defendiendo la ciencia-ficción y la fantasía épica crece y comienza a embarcarse en la paternidad. ***Soy un padre friki*** es un excelente manual para superar el trauma de *Peter Pan* que deja de serlo y compaginar la responsabilidad de ser padre con nuestra forma de ser y aficiones. Y, más importante, compartirlas con los hijos: cómo diseñar tiras cómicas, abecedarios de superhéroes, lámparas de Lego...



Autor
Ken Denmead
Editorial
Aguilar Publishing
PVP: **16,50 €**



B.S.O. DE VIDEOJUEGOS

L.A. NOIRE

Andrew Hale

★★★☆☆

El compositor Andrew Hale pasa de puntillas por el tópico y reconstruye con maestría el cliché musical del cine negro clásico, rindiendo de paso un indisimulado homenaje a las partituras cinematográficas de las cintas *Laura* y *Chinatown*. Imposible no entrar en situación con un ambiente lúdico obtenido al mezclar trompeta, *jazz* sinfónico comandado por las cuerdas y un tema principal meloso y omnipresente que sorprende por su total carencia de maldad (8,99 €). iTunes Store



DYNASTY WARRIORS 7

Varios

★★★☆☆

Atrás quedaron las protestas de los aficionados. El compositor MASA puso el cascabel *rock'n'roll* al gato *Dynasty Warriors*, y ahora ya no hay vuelta atrás: la franquicia *Shin Sangokumusou* ha quedado asociada para siempre al guitarrazo acerado y a la percusión envolvente y rompedora. Se trataba de buscar un sonido distintivo para la serie y erradicar la sensación de indefensión en el jugador... y bien alto podemos decir que misión cumplida en ambos sentidos (30 €). www.play-asia.com

A ESCALA



PLAYMOBIL

Con los geeks del mañana

Mesas de exposición de productos, Genius Bar, zona infantil, pequeños iPhones, iPads, Macbooks... ¡Y un Steve Jobs! Incluso podrás descargarte una graciosa «presentación» de la web de Playmobil para que uses tu propio iPhone como pantalla en su Keynote Theater.

Distribuidor: **Playmobil**
Tamaño: **36 x 72 x 40 (alto) cm.**
Precio: **179,99 €**

SONY MINIMATES

Pequeñines sí, gracias

Dos marcas siempre son mejores que una, dice la Biblia de los productos con licencia. Y PS ya tiene su propia línea de Minimates, que se estrena con cuatro parejas: *Jak & Daxter, Ratchet & Clank*, Nathan Drake y Chloe Frazer y Nathan Hale acompañado de una *Quimera*.

Distribuidor: **Diamond Select Toys**
Tamaño: **5 cm.**
Precio: **7,49 $**



CAPITÁN AMÉRICA

Nuevo héroe Marvel

Ahora que otro superhéroe Marvel va a llegar a las pantallas, no está de más celebrar una de las grandes sagas del Capi en papel con esta figura completamente articulada: la que guionizara Ed Brubaker y que culminó con hechos tan impactantes como la muerte del Capitán América y la aparición del nuevo Capi.

Distribuidor: **Diamond Select**
Tamaño: **18 cm.**
Precio: **28,95 $**



POR RAÚL FUZZ, DRAGGCULA Y ADONIAS

Todo lo que necesitas para estar a la última



3D PARA TODOS

CINEMA 3D

Los televisores LED Cinema 3D de LG convierten todo a 3D y, por fin, con gafas de cine. Posee certificación de imagen 3D «sin parpadeo», proporcionando mayor luminosidad de imagen, posibilidad de múltiples posiciones para el visonado (incluso tumbado) y mayor ángulo de visión. Lleva, además, tecnología Smart TV para navegar por Internet en abierto desde el TV. Y gracias al conversor de 2D a 3D podrás ver cualquier contenido audiovisual (series, programas, videojuegos) en 3D. **1.899 € (42" con 5 gafas)** www.lg.com



DVD PORTÁTIL

ENERGY MOBILE

Estos reproductores de DVD portátiles tienen una pantalla TFT-LCD de 9", giratoria 180° y abatible. Además, poseen una salida de audio/vídeo para TV adicional con cable de conexión, y el modelo 390 ofrece la posibilidad de ver la TV a través del TDT que lleva integrado. **290 Artic White 119 € y 390 Deep Black 139 €** www.energysistem.com



LO MÁS FRIKI DEL MES
IPAD ARCADE CABINET

La compañía Ion es quien ha materializado esta máquina que nació como inocentada del April Fools'. Solo tienes que introducir tu iPad en ella y disfrutar con su stick y ocho botones -conectados vía bluetooth- de cualquiera de los Atari Gratests Hits que encontrarás en la AppleStore.
99 € www.thinkgeek.com

LA NUEVA ERA SMARTPHONE
GALAXY S II

Samsung inaugura una nueva generación de smartphone con su Galaxy S II, diseñado con la tecnología más avanzada del momento: posee un procesador dual core de doble núcleo 1,2 GHz, siendo así ultra rápido, y su pantalla Super AMOLED Plus genera imágenes nítidas e intensas nunca vistas antes en un smartphone. Además, apenas pesa 116 gr. y tiene cámara de 8 Megapíxeles.
689 € www.samsung.com





¡DIRIGE TU PROPIA PELI 3D!
MUSTEK 3D VIEW

James Cameron ya no es el único que graba películas en 3D, ¡hasta tú puedes hacerlo! Esta videocámara posee tecnología de lentes duales 3D y graba imágenes en 2D y 3D, así como fotos de 8 Megapíxeles. Va equipada con una pantalla 3D de 3,2", batería de Ion de Litio, cable HDMI y USB. 249,99 € www.naical.es

LO MEJOR DEL MES EN...
PlayStation 3



1 Fundas protectoras, cuyo diseño está inspirado en Cars 2, para el mando PS Move y el Navigation Controller. De Thrustmaster. 9,99 €
★★★☆☆



2 Gamepad inalámbrico con los colores del prota de Cars, Rayo McQueen. Posee una batería con una duración de 50 horas y podrás configurar los botones como te sea más sencillo. Thrustmaster. 29,99 €
★★★☆☆



3 Pack que incluye Headset Bluetooth para PS3, cable HDMI de 1,8 m. y dos RealTriggers para el mando de PS3. De Ardistel. 29,95 €
★★★★☆

DESPEDIDA Y CIERRE

I Torneo PLAYSTATION R.O.



Hace unos días vivimos en la redacción unos de los momentos más dulces de nuestra historia. Chupa Chups nos envió una tonelada de dulces para animarnos a celebrar un torneo.



Así comenzó todo, rodeados de cajas y cajas de chuches, Chupa Chups de todos los tamaños, dos juegazos de conducción para competir (DiRT 3 y Shift 2) y un súper volante T500 RS de Thrustmaster para disfrutar aún más de la experiencia. Anna se agenció un Chupa Chups gigante para atizarnos en la cabeza.

Anécdotas del torneo



Cinco horas de competición dan para mucho. Arriba podéis ver a Lloyd practicando el rito malayo del cruza torreznos mágico con la chistera de Aleister Crowley. Abajo tenéis una muestra del aberroncho que le salió a Nemesis después de ingerir 58 Chupa Chups sin quitarles el envoltorio.



La hora de los veteranos. Nemesis y The Elf se encargaron de inaugurar el torneo, Chupa Chups en boca, demostrando que la edad no perdona. El primero se tragó el Chupa Chups en la curva inicial y el segundo se abrió las dos muñecas al adelantar a un rival...

A la hora de impartir justicia, las mujeres son implacables. Cada vez que uno de los participantes atajaba por donde no debía, Anna le marcaba el camino de vuelta al circuito a golpe de Chupa Chups tamaño XXXL. ¡Nunca una lesión craneal fue tan dulce!

Nuestras compis de On-line se sumaron al torneo atraídas por los dulces que invadían la redacción. Son tan buenas compañeras que decidieron competir juntas... con el mismo volante.


ANTES


DESPUÉS

Los ganadores del I Torneo PlayStation Chupa Chups fueron Anna y Lloyd. El premio, un Wheel Display con 200 Chupa Chups. El de la derecha, aún precintado, acabó en las insaciables garras del director...



Junto a nuestras chuches favoritas: Lollies (Nemesis), Diver Tropa (Lloyd), Margaritas (The Elf), Lenguas (Anna) y Troncos (Dani).

Resultados del Concurso Patapon 3

Ganadores de 1 Juego Patapon 3 de PSP:

Juan Rísquez Arjonilla (BARCELONA)
Arturo Blanco Martín (SALMANCA)
Miguel A. Sánchez Jiménez (VALENCIA)
Jacobo García Blanco (MÁLAGA)
Mª José Girón Vázquez (CÁDIZ)
Pedro J. Castillo Timoner (CASTELLÓN)
Rafael Gibello Sáez (MADRID)
Belén Laranseiro Ballesteros (PONTEVEDRA)
Rubén Zambrana Bernal (MADRID)
Mario de Castro Martínez (LEÓN)
Luis M. Díaz Blanco (MADRID)
José Aragón Flores (BARCELONA)
Antonio Perona Navarro (CIUDAD REAL)
Álvaro de la Llave Propín (MADRID)
Jesús Sahúquillo Salvador (VALENCIA)
Francisco J. Pérez Cervantes (ALMERÍA)
Sergio Ríos Martínez (ALICANTE)
Carlos Santillana López (MÁLAGA)
Jared Moncayo García (GUIPÚZCOA)
Javier Cerezo Rodríguez (MADRID)

inFAMOUS 2



¡TU CÓDIGO EXCLUSIVO!

FAF7-5HND-27J3

EXPLOSIÓN DE PRECISIÓN (SNIPER BLAST)

USA ESTE PODER PARA LANZAR ATAQUES PRECISOS A LARGA DISTANCIA.
ES IDEAL PARA ACABAR CON ENEMIGOS EN TEJADOS O SITUADOS A LO LEJOS.

INSTRUCCIONES

1. CONECTA TU PS3 A LA PS STORE Y ELIGE LA OPCIÓN «CANJEAR CÓDIGO». INTRODUCE CUIDADOSAMENTE EL CÓDIGO QUE ENCONTRARÁS EN ESTA PÁGINA.

2. CUANDO LO HAYAS INTRODUCIDO CORRECTAMENTE, DALE A OK Y DESCARGA TU CONTENIDO EXTRA. INTRODUCE EL JUEGO INFAMOUS 2 EN TU PS3 Y COMIENZA A JUGAR.

3. EL NUEVO PODER ESTARÁ DISPONIBLE CUANDO LLEGUES A NEW MARAIS. PARA ACTIVARLO, PULSA IZQUIERDA EN EL PAD DIGITAL Y PULSA EL BOTÓN X: CAMBIARÁS EL PODER «EXPLOSIÓN ALFA» POR «EXPLOSIÓN PRECISA». ¡YA TIENES TU PODER EXCLUSIVO!

RED FACTION
ARMAGEDDON

Cómpralo en
GAME
Tu especialista en videojuegos

HAY VIDA EN MARTE
¡YA A LA VENTA!







XBOX LIVE.

18
www.pegi.info

REDFACTION.COM

PC DVD-ROM SOFTWARE

Syfy Games



THQ